no.187
1982年5/1
アミューズメント通信
MAY 1, 1982

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

ゴールデンウィーク号

"日本の業界に密着"

アタリ・ファーイースト社、正式オープンを披露

米国アタリ社の日本における子会社、アタリ・ファーイースト・ジャパン㈱（本社＝東京都港区虎ノ門四の一の十三、葺手ビル、☎四三三－〇六二〇、リピントン・ハイト社長）がこのほど正式に事務所開きし、四月九日、ホテルオークラにてこれを記念するレセプションを催した。

同社は昨年四月にすでに仮オープンしており（本紙第168号既報）、今回正式にオープンしたことになる。ハイト社長によると、同社の目的はアタリ社の業務用TVゲーム機を日本市場に円滑に供給すること、日本のメーカーによるTVゲーム機のうちいいもののライセンスを入手すること、そして家庭用TVゲームに関するマーケティング調査をすることなどとなっており、日本の事情に合う形で進めたいと日本の業界との協調を重視している。

レセプションには国内のTVゲームメーカーの代表者などが招かれ、アタリ社の業務用・インターナショナル部門のジョン・ファランド社長が挨拶に立ち、「世界的に優秀性が認められている日本のTVゲームメーカーとの協調を強めたい」と語った。また同社業務用部門のエンジニア担当のレイル・レイン副社長、インターナショナル部門のシェーン・ブレイク副社長が紹介された。

なお米国アタリ社はワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社の子会社であり、カサール会長のもとに業務用TVゲーム機などを担当する業務用（コインオップ）部門と、家庭用TVゲームなどを担当するCE（コンシューマー・エレクトロニクス）部門の二部門ある。業務用部門（ケネス・ハークネス社長）とは併行的に業務用インターナショナル部門が今年から発足しており、米国・カナダ以外の地域に関する業務用TVゲーム機のマーケティングに携っている（本紙第182号「海外の話題」参照）。今回正式にオープンしたアタリ・ファーイースト・ジャパン社は業務用部門、業務用インターナショナル部門の双方のもとで業務を進めるもようである。

司会を勤めるハイト社長

挨拶するファランド社長

上の写真（前列左から右へ）エスコ貿易・森社長、シグマ・真鍋社長夫人、アタリ社国際部門・ファランド社長、ナムコ・中村社長、タイトー・コーガン社長、シグマ・真鍋社長；（後列左から右へ）アイレム・辻本社長、コナミ工業・仲真専務、アタリ社国際部門・シェーン・ブレイク副社長夫妻、セガ社・中山副社長、アタリ極東・ハイト社長、任天堂・駒井部長、アタリ社・レイン副社長、日本物産・鳥井社長（26めんにも関連写真）

コナミの申請で東京地裁が仮処分

基板を差し止め

ダイワ「ストロングX」に対し

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では同社のTVゲーム機「ストラテージ」に関して、そのコピー基板を販売していたとして㈱ダイワ（本社東京、長谷部茂社長）に対しコピー基板の販売差し止めを求める仮処分申請を、二月八日付で行なっていたが、三月二十四日、東京地方裁判所民事第二十九部（大橋寛明裁判官）がコナミ工業の主張を認める仮処分を決定したことを明らかにした。

これはコナミ工業が同社TVゲームに関して行なった初めての民事訴訟で、不正競争防止法に基づき、訴訟上の債務者である㈱ダイワによるそのコピー基板販売などの行為の差し止めを求めて起した仮処分申請で、裁判所はダイワに対し、コピー基板とされる「ストロングX」基板の販売などとそのゲーム説明用ラベルの印刷、頒布を禁じるとともに、これらの物件を仮に差し押えた。その決定内容は次のとおりとなっている。

「①債務者は『STRONG X』と題するテレビゲームの映像の表示をテレビ画面上に顕出するプリンティッド・サーキット基板を使用、販売、拡布または輸出してはならない。②債務者は（『STRONG X』と題する）印刷物を印刷、頒布してはならない。③債務者の①②記載の物件に対する占有を解いて執行官にその保管を命ずる」

NAO、青少年とゲーム場問題で

PTA協と接触

日本アミューズメントオペレーター協会（本部東京、内田博会長、略称NAO）では、さきほどの青少年育成国民会議主催「娯楽機械と青少年に関する懇談会」（二月二十六日）に続き、日本PTA全国協議会とも接触を開始し、七月下旬に開かれる同協議会での会合で業界側から説明をする予定になっている。

日本PTA全国協議会は青少年とゲーム場問題について強い影響力を持つと見られており、NAOでは国民会議の上村文三事務局長の紹介により接触を開始し、三月十九日、二十五日と同協議会の長谷川事務局長と懇談した。十九日の段階ではNAOは同協議会に対しNAOとJOUの活動状況を示す資料を提出、同協議会からは寄せられている多くの苦情について説明があった。また二十五日の懇談では、同協議会の「環境対策委員会」で五月下旬「ゲームセンター対策」をとりあげることが明らかになり、NAOから同委員会会合に出席し、業界筋の説明をすることが了承された。

「ゲームセンター対策」の趣旨はまだ明らかではないが、同委員会のメンバーは十二名程度とされている。NAOでは会合当日、和田謙寿・駒沢大教授に司会をしてほしいと要望している。

来年、家庭用TVゲーム機に進出

日本のセガ社、米国セガ社とコレコ社の提携で

米国セガ社（本社ロサンゼルス、ローゼン会長）は三月十八日、米国のコレコビジョン家庭用TVゲームに関し、日本のセガ社が八三年から日本における独占的ディストリビューターになることでコレコ社（グリーンバーグ社長）と合意した、と発表した。

この発表とともに、両社はセガ社が開発したTVゲームのうちいくつかを、コレコビジョンならびにアタリ社VCSとマッテル社インテレビジョンという三種類の家庭用TVゲームシステムにそれぞれ合うゲームカートリッジにする権利をコレコ社に与えることで合意したことも明らかにした。

米国の家庭用TVゲーム市場は今年二十億ドルの規模に拡大される見込みで、最も注目される産業のひとつとされている。基本的にはゲームカートリッジ（ソフト）とそれを受け入れ操作盤を兼ねる本体（コンソール）から成り立ち、本体とコードで接続された家庭用テレビジョンをディスプレイ装置として使用する。本体のシステムには各種あるが、アタリ社のVCS（ビデオ・コンピューター・システム）が圧倒的なシェア（七〇%）を誇っており、このほかマッテル社のインテレビジョン、フィリップス社（オランダのフィリップスグループで、詳しくはノース・アメリカン・フィリップス社）のオデッセイ2などがある。

こうしたシステムの違いがあることから、それぞれに合うよう別々にゲームカートリッジを供給するカートリッジ（ソフト）メーカーも出てきている。（本号関連記事参照）。

米国ではこの分野の市場が爆発的に拡大されると見込まれており、それに伴って新規参入も多くなりつつある。コレコ社はこうした新規参入メーカーのひとつである。同社はニューヨーク株式市場の上場会社で、日本で言ういわゆる「LSIゲーム」など電子ゲーム玩具の大手メーカーで、さきほど家庭用TVゲームメーカーに参入することを発表していた。同社では年内発売をめざしているが、消息筋の話によると本体はこれまでにないシステムであり、アタリ社VCSの八ビットに対し十六ビットを採用したものとなっている。こうした同社の本体システム、ゲームカートリッジの開発を進める一方で、同社はアタリ社VCS用カートリッジを六種類、七月に発売、またマッテル社インテレビジョン用カートリッジも八月に発売する予定になっており、他社の本社システム用カートリッジにも力を入れている。

ゲームソフトについては、アタリ社とコレコ社が業務用TVゲーム機から家庭用への採用に力を入れているのに対し、その他のメーカーは独自のソフトウェアを開発しようとしているのが特徴的である。アタリ社は自社開発品はもちろん、タイトー「スペース・インベーダー」やナムコ「パックマン」の家庭用を所有し、さらに最近ではミッドウェー社「ディフェンダー」やセンチュリー社扱いの「フェニックス」「バンガード」なども入手するなど、業務用から家庭用化への権利を着々と手に入れている。こうした権利関係は米国ではきわめて明確に処理されているのも特徴的だ。コレコ社のゲームソフトについては、今回の発表どおり少なくともセガ社/グレムリン社の開発品は家庭用化されることが明らかになった。

日本の家庭用TVゲーム市場は数年前までは注目されていたが、最近はさほどたいしたことはないとされてきた。しかしすでに状況は変化してきており、今後は再び注目され大きな市場拡大がありうるとの見方が最近強まってきた。今回の発表に関して、日本のセガ社の中山隼雄副社長は「今のところどうやって進めていくかの検討に着手したばかりであり、今回発表した内容以上のことはまだ決まっていないが、来年から業務を開始するのは事実」と語り、日本における二、三年後のブームに期待していることを示唆した。

ナガシマスパーランドで運転開始

ルーピングスター

"宙返りコースターの総集版"

ナガシマスパーランドで完成した「ルーピングスター」の全景

ナガシマスパーランド（三重県桑名郡長島町、長島観光開発㈱経営）では宙返りコースターの総集版として「ルーピング・スター」の建設を進めてきたが、三月一日に営業運転を開始した。また同園では三月二十日から五月九日まで春の催しとして「ザ・ロボット博」を開催しており、これには㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からもマイクロマウスなどが出品されている。

「ルーピング・スター」については同園が従来グラウンドとして使用していた場所に建設され昨年十二月二十七日に竣工式が行なわれており、三月一日から営業運転に入ったもの。同機は西独シュワルツコフ社から三精輪送機㈱（本社大阪、前田完一社長）が導入したもので、これまでのコースターのスリリングな要素を集約して作られたものとされている。まずスタートすると傾斜角度三五度のコースを約六〇㍍昇った後、右に傾きカーブしながら急降下、続いて直径一五㍍のループを一回転し、8の字コースを右左に傾きながら走行する。コース全長五九八㍍、高さ最高二六・五㍍、最高速度は時速七七㌔㍍、一周所要時間は一分五〇秒、七両連結（一両四人乗り）で定員は二十八人。利用料金は一回五百円。

これで同園の宙返りコースターは「コークスクリュー」（米国アロー社製、ミゼッティ工業㈱が導入）、「シャトルループ」（西独シュワルツコフ社製、三精輪送機㈱が導入）に続いて三機目となった。同機について長島観光開発㈱の新貝昌彦・遊園地部次長は「スピード、回転、ひねりなどすべての要素を一機種にまとめたものなので、当園の宙返りコースターの導入はこれで最後としたい」と語っている。

写真上、下ともにナガシマスパーランドの「ザ・ロボット博」にて

「ウェスタン」発表

（ワイルド）

タイトー、東京・大阪・福岡で単独ショー

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）では四月八日の本社ビルでの東京会場を皮切りに、十日は大阪会場（同社大阪ビル）、十二日は福岡会場（博多全日空ホテル）にてそれぞれプライベートショーを開き、新TVゲーム機「ワイルド・ウェスタン」などを発表し話題を集めた。

このプライベートショーはオペレーターに対するサービスとともに、同社新製品の展開ぶりを披露する毎年恒例の行事であり、同社製品を期待するオペレーターなどが大勢参加した。

同ショーで発表となった新作はTVゲーム機三機種で、西部劇がテーマの「ワイルド・ウェスタン」（同機の丸形のポスターが会場に掲示され、販促用品なども用意された）、ボールコントロールシステムでボウリングをするカラーモニター採用の「ストライク・ボウリング」（両機種とも同社オリジナル）、地中を掘り進んで宝物を探して持ち帰るというゲーム内容の英国ジレック社からの許諾品「ザ・ピット」（以上三機種とも本号「話題のマシン」にて紹介）。

そのほか金子製作所開発によるTVゲーム「フライボーイ」（NAOエキスポで試作機「ハングライダー」として発表されたもの）、カラーXYモニター採用で四種類のゲームが選択できる米国アタリ社製TV宇宙ゲーム機「スペース・デュアル」（大阪会場で展示された）、米国ゴットリーブ社製フリッパー「ホーンテッドハウス」、アーケードゲーム機「もぐらのトンちゃん」なども同時に展示された。

タイトー新作展にて上の写真は東京会場、下の写真は大阪会場

産業用からAM用まで総合的な

ザ・ロボット博 開催

「ザ・ロボット博」は長島温泉と東海テレビ、中日新聞の共催で開かれているもので、産業用からアミューズメントのロボット、電子器機などを展示し、またロボットの種類、歴史も紹介した総合的なロボットの博覧会となっている。

出品されたロボットは「茶運び人形」、絵や字を書く「自動人形」など近世のものから、溶接や塗装をする産業用ロボット、盲導犬の働きをする「メルドック」、医療用ロボット、動物そっくりの動きをする「メカニマル」、人間そっくりの動きでギターを弾いたりする「サイボット」など。このロボット博は当初産業用ロボットのみの展示予定だったが、総合的なものにするということで㈱ナムコも出展することになり、同社から「ロボットサーカス」「スタンプロボット」「剣道ロボット」などのほか、マイクロマウス「マッピー」、ステップウォークマン「ムーンチャイルド」「ノボット」も出品された。また期間中には「中部マイクロマウス大会」や「ロボット工作教室」などが開かれている。

ナムコの全面協力で甲子園の

ロボットフェア

「ニャームコ」など活躍

ロボット博は、ナガシマスパーランドとは別に甲子園阪神パーク（西宮市、阪神電鉄㈱経営）でも三月二十日から六月六日まで「ロボットフェア82」として大々的に開催されている。

同フェアは毎日新聞社の主催により㈱ナムコが全面的に協力して行なわれているもので、展示ロボットは音声認識ロボット「アトマⅢ」、迷路脱出ロボット「ニャームコ」、ロボットサーカス「ロボット一座」、精密人型ロボット「サイボット」などを中心に、そのほとんど全部が㈱ナムコから出品され好評を博している。

写真上、下ともに甲子園阪神パークの「ロボットフェア82」のようす

サンリツの「マーメイド」

エスコ貿易が国内独占販売

「ヨットマン」の名で

サンリツ電気㈱（本社相模原市、阿久津昌雄社長）ではこのほど、同社開発のTVゲーム機「マーメイド」に関して㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）に国内における独占的販売権を与えたことを明らかにした。

同機はNAOアミューズメント・エキスポで発表されたもので、ヨットによる航海をテーマとしたTVゲーム機。なおエスコ貿易からは「ヨットマン」（基板販売のみ）として発売される。海外については今のところ未定。

ボナンザビル竣工・法人化10周年を記念し

華やかに披露

昨年の被災をみごと克服

挨拶する千葉和海社長

㈲ボナンザ・エンタープライゼズ（本社横浜、千葉和海社長）は、かねてより建設中の新本社ビルがこのほど完成し、四月八日新社屋にて関係者などを招いて竣工披露パーティーを催した。

新本社ビルは五階建てで、一階配送センター、二階倉庫、三階事務所、四階社長室となっており総面積約千五百平方㍍。昨年全焼した旧本社ビルを建てかえたもので、総工費約二億八千万円かけたというだけあって豪華なビルとなっている。

パーティーは竣工披露とともに同社設立十周年を記念するものとして開かれ、海外業者を含め内外の関係者を招き華やかに開かれた。千葉社長の養子であるチェン・クラレンス・マネージャーが通訳しながら日英二ヵ国語で記念行事が進んだが、冒頭挨拶に立った千葉社長は「昨年の被災では、多くの方々からのお見舞をいただき、また社員も復旧に率先して立ち上った。当社が多くの方々の協力と社員の努力で成り立っていることを痛感した」と感謝の意を表し、同社設立（創業昭和三十三年、法人化四十七年で法人化をこの場合基本にして）十周年を迎え「今後とも皆さんのご協力に報いられるよう務めていきたい」と挨拶した。なお記念行事の中で同社による感謝状贈呈があり、業界筋では米国アーダック社のサンデー・マーク副社長に、また同社製品の販売代理店であるミクマ産業㈱の西川賢造社長と㈲ステファノ商会の田和伸社長に感謝状が贈られた。

また同社新製品の展示も行なわれ、「ゴールデンポーカー・マーク6」、「マジック・スクエア」（西独VG社による許諾品）のほか、TVアーケードゲーム機「エッグ・クラッシャー」（海外市場向け）などが披露されている。

上の写真は田和氏（中）と西川氏（右）に感謝状を手渡す千葉社長

ボナンザビル落成披露パーティーのようす

正面から見た新ボナンザビル

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	心の色	コロムビア	中村雅俊
2	ウェディング・ベル	フォーライフ	シュガー
3	チャコの海岸物語	インビテーション	サザンオールスターズ
4	赤いスイートピー	CBSソニー	松田聖子
5	すずめ	リプリーズ	増田けい子
6	夢の途中	キティ	来生たかお
7	色つきの女でいてくれよ	JULIE	ザ・タイガース
8	君に薔薇薔薇……という感じ	NAV	田原俊彦
9	い・け・な・いルージュマジック	ロンドン	忌野清志郎 坂本龍一
10	恋人たちのキャフェテラス	フィリップス	柏原よしえ

全日本地区：3月20日～4月2日の2週間

NAO・常務理事として

宮原久氏 就任

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）がこのほど発表したところによると、四月一日付で同協会「常務理事」として宮原久氏が就任した。これは第五回理事会（三月一日）において「専務理事を選任する。その人選、報酬は正副会長一任する」として承認されていたもの。

なお宮原氏は昭和二年生まれ。佐賀市出身、旧制佐賀高校理科卆。日本自動販売機㈱を経て、現在は入山法律特許事務所で勤務するかたわら、業界関係の執筆、販促、開発に参加している。

野間貿易「ジャックと豆の木」

新日本に許諾

海外では米国シネマ、西独AVGに

野間貿易㈱（本社東京、野間哲彦社長）では同社TVゲーム機「ジャックと豆の木」に関して、このほど国内外への製造許諾状況などを明らかにした。

同機は今年一月のATEで発表されたもの。国内では㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）に製造許諾することになった。海外では米国市場対象に米国シネマトロニクス社（本号「海外の話題」の記事参照）、英国市場対象に英国エースコイン社、ドイツ市場対象に西独AVG社にそれぞれカスタムチップ供給の形で製造許諾した。なお同社では従来どおり今後も海外市場を優先していく、としている。

ジャックと豆の木

英国ジレック社の「ザ・ピット」

タイトーに許諾

㈱タイトーではこのほど、英国AW・ジレック・エレクトロニクス社からTVゲーム機「ザ・ピット」に関し、極東、東南アジア、豪州の市場を対象に製造許諾を受けたことを明らかにした。

ジレック社では同ゲームに関し、米国ではセンチュリー社に、西独ではENV社に対しそれぞれの市場対象に製造許諾している。

謹告

平素は格別の御高配を賜り厚くお礼申し上げます。

この度株式会社新日本企画より新製品テレビゲーム機『ジャックと豆の木』を発売するに際し業界各位のご理解とご協力をお願い申し上げます。本ゲーム機『ジャックと豆の木』は野間貿易株式会社の許諾に基づき製造したものであります。日本国内は株式会社新日本企画が新製品テレビゲーム機『ジャックと豆の木』を独占的に製造販売いたします。

商標登録等工業所有権の登録は全て申請済みであり、アメリカにおいては、「JACK THE GIANTKILLER」ヨーロッパ諸国においては「JACK'S BEANS-TALK」にて著作権を含め同様に登録済みであります。従って許可なく無断で模倣、またはこれに類似する商品として営業する行為等は両者の正当な権利を侵害することになります。このような権利侵害行為に対しては、不正競争防止法、工業所有権関係法、著作権法等に基づき、断固たる措置を講じる所存であります。

関係各位におかれましては、以上の趣旨をご理解のうえ当業界の健全な発展のために皆様のご協力を賜りますようお願い申し上げます。

昭和五十七年四月

株式会社 新日本企画
代表取締役 川崎 英吉

野間貿易株式会社
代表取締役 野間 哲彦

米国チャンス社製を三精が導入

スペースシャトル

3月、御殿場と小山で運転開始

米国チャンス社製の振子式大型遊戯機「スペースシャトル」の国内第一号機が御殿場ファミリーランド（静岡県御殿場市、小田急電鉄㈱経営）で三月十八日から、また第二号機が小山ゆうえんち（栃木県小山市、思川観光㈱経営）で三月二十日からそれぞれ営業運転を開始した。

これは三精輸送機㈱（本社大阪、前田完一社長）により日本に初導入された（米国ではすでに二十台以上が稼働している）もので、同社が米国チャンス社製品を扱うのも同機が初めて。同機は文字通り米国宇宙連絡船「スペースシャトル」をモデルにしたもので、バックには惑星やロケットなど宇宙のようすが描かれムードを盛り上げている。

長さ六㍍、幅二・五㍍の乗物の両端が高さ一五㍍の支柱にアームで吊り下げられており、ブランコのようにスウィングを繰り返し、最高振幅角度七四度、地上最高一〇㍍強にまで達するという絶叫マシンである。従来のこの種の機械にパイラットタイプがあるが、駆動部分が少し違っており、パイラットは乗物下部に駆動タイヤがあるのに対し、「スペースシャトル」のそれは支柱上部（地上約九㍍）に設置されていることが特徴。駆動装置は油圧式で、オイルモーターに取り付けられた空気タイヤが弓形のスウィングアーム（吊り下げアームの上部にある）に圧着され、揺動力と制動力を加えるようになっている。

運転中、乗客は安全棒で身体を座席に固定されており安全である。運転時間は一回一分四十秒（二分四十秒まで調節可能）で、毎分十二回の振幅運動をする。大人三人（または子ども四人）が座れるシートが六列あり、定員は大人十八人（または子ども二十四人）。身長一一〇㌢未満、七歳未満の幼児は乗れない。

なお御殿場ファミリーランドでは同機オープンとなった三月十八日に、朝日エンジニアリング㈱（本社徳島市、佐原十郎社長）によるレール走行式乗物機「弁慶号」（三二〇㍉ゲージ、レール全長一五〇㍍）も導入され同時に営業運転を開始した。また同社は向ヶ丘遊園（川崎市、小田急電鉄㈱経営）にも三月中旬、六〇〇㍉ゲージ「C58－56」を導入している。

上の写真は御殿場ファミリーランドで運転開始した「スペースシャトル」

レコード

バッカナー&ガルシアの

パックマン・フィーバー

CASH BOXの全米ヒットチャートで

10位以内の大ヒット

「パックマン」が大ヒットして遂に「パックマン」をもとにしたレコードが米国で出現、これがなんとヒットチャート十位内に入るという爆発的人気となっている。

この大人気となったレコードは「パックマン・フィーバー」。バッカナーとガルシアというコンビが歌っているロカビリースタイルのロックで、曲のはじめとバックにTVゲーム「パックマン」の音が入っているだけでなく、歌自体がTVゲーム「パックマン」に酔っているような歌詞となっている。レーベルはコロムビアレコード。

この曲のシングル盤は米紙「キャッシュ・ボックス」で早くも昨年十二月二十六日付で百位以内に入り、その後上昇を続け三月二十七日付で七位となり、四月上旬現在も十位前後にあるほど、人気上々となっている。日本ではCBSソニーから、五月二日に全国一斉発売の予定であり、大きな期待が寄せられている。

「パックマン・フィーバー」はさらにLP盤が出されることになり、今春これが発行された。LP「パックマン・フィーバー」にはさらに七種類のTVゲーム機がテーマに選ばれ、シングル盤「パックマン・フィーバー」同様、それぞれゲーム音を採り入れ、ゲーム内容に沿った曲の展開となっており、これもまた人気を集めつつある。これら八つの曲目と、曲目に使用された米国での商標権者（カッコ内）は次のとおり。

①「パックマン・フィーバー」（ミッドウェー社）、②「フロッギーズ・ラメント（フロッグの哀しみ）」（米国セガ社）、③「オード・ツー・ア・センチピード」（アタリ社）、④「ドウ・ザ・ドンキーコング」（ニンテンドー・オブ・アメリカ社）、⑤「ハイパースペース」（アタリ社）、⑥「ザ・ディフェンダー」（ウィリアムズ社）、⑦「マウストラップ」（エキシディ社）、⑧「ゴーイング・バザーク」（スターン社）。このLP盤にはTVゲーム「パックマン」の高得点プレイ法がレコードの袋紙に印刷されている。LP盤は日本では残念ながら現在のところ発売の予定はないとのことである。

米国で発売されているLP盤「パックマン・フィーバー」

ジャパンレジャー「ノーティーボーイ」

米国はシネマトロ社に許諾

㈱ジャパンレジャー（本社東京・金沢義秋社長）では同社TVゲーム機「ノーティーボーイ」に関して、アメリカ市場を対象にミッドウェー社に製造許諾することで合意していた（本紙第183号既報）が、結局契約成立せず、ミッドウェー社に代って米国シネマトロニクス社（本社カリフォルニア州エル・キャニオン、フレッド・フクモト社長）と正式契約したことを明らかにした。

ビンゴ専門店の元祖

全面改装で催し

シグマ「ビンゴイン・ミラノ」

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）が展開しているビンゴゲーム場チェーンの第一号店「ビンゴイン・ミラノ」（新宿東急会館三階、昭和五十年六月オープン）がこのほど改装され、三月十九日に再オープンとなり、二十二日に改装記念イベントが開催された。

この改装は若者のビンゴファン拡大のために、全体に明るくし広い休憩スペースを設けるなどして若者向けにイメージチェンジを図ったもの。店内は従来のゴージャスな感じから、とくに白と赤を基調にしたシンプルな雰囲気に改装されている。

記念イベントでは若手人気漫才コンビであるアゴ&キンゾーによるショー、女子大生とモデルのインストラクターによる初心者向けビンゴ競技などが行なわれ、当日は約四百五十名の来客があり大盛況のうちに終わった。

同社では「快適空間の提供のためチェーン店のリフレッシュ化を今年進めていきたい」としている。

「ビンゴイン・ミラノ」改装記念イベントにて、上の写真はアゴキンショー、下の写真は初心者向けビンゴ競技のもよう

年度内に2.5億枚発行

15年ぶりの新通常硬貨500円

新しい通常硬貨の発行としては十五年ぶりという、さまざまな期待を受けて五百円硬貨が四月一日、全国一斉に発行された。

五百円硬貨の当初の流通予定量は一億枚とされており、五十七年度末まででには計三億枚を製造し、うち五千万枚を日銀在庫に残して、二億五千万枚を流通させる予定である。現在五億枚出回っている五百円札の半分は徐々に新硬貨に切り替えられることになっている。

しかし発行されたものの実際に流通されるまでにはまだ時間がかかりそうであり、現在のところ使うよりむしろ貯えられるケースがほとんどのようだ。一年後の紙幣と硬貨の流通量が半々になる五百円よりも、千円札の使える自販機やその他の機種の普及テンポが速いため、五百円はしばらくジレンマに陥りそうな状況である。

4月1日発行された新500円硬貨

論潮

ミニスカート

ミニスカートが今年こそ再ブームになるという。事実その兆候があるという。――こういう話は、あるときはニヤニヤしながら、またあるときは真剣になされるかも知れないが、たいていは罪のない話で終る。

少なくとも昨年流行して（今でも続いている？）週刊誌をにぎわした「ビニール本」「ノーパン喫茶」などの持つどぎつさと比較すると、ミニスカート復活の話はせいぜいある種の期待を語っているだけで、結局のところ語っている本人すらもが信じていないことが多い。

しかし、ブームというものはミニスカートに限らず、人間社会に起る特異な現象だけにいろいろと考えさせられることが多い。たとえば角川書店「ザ・ブーム」によると「イギリスにミニスカートが出現した時、それは英国の伝統社会に対する異端的なファッションだった。それゆえに情報の異端探知機が鳴り出し、そのファッションが人々に受け入れられ、市民権を得たところでブームは終り、ミニスカートは風俗の主流派になった。もともと米国の労働着だったジーンズが、いまや一流ホテルのレストランで許されるようになった例もそうである」となっている。つまり異端が主流派になるまでの勢いやエネルギーが、この場合ではブームとして現われたわけで、異端が主流派になってしまえばブームでもなんでもないと考えられている。確かにいくつかのブームはそのように説明できる。

しかし同書の中で「ブームの起こし方というのは、ブームの起きたあとでだれかが解説したことである」（P120）との発言もあるように、将来のブームについて確かな予測をすることは不可能と思われるのである。異端文化が大いに勢いをもって盛上ってくるときもあれば、そうでないときもある。ミニスカートが流行した昭和四十年代のはじめはビートルズが猛烈な支持を集めて登場した時期であった。今日、状況はすでに変化してしまっているのである。

Gマシン対策で第2回合同特別委員会

NAOとJAMMA

Gマシン対策を従来以上に進めようとするJAMMAならびにNAOでは両協会の担当委員会を合せた「特別合同委員会」を発足させている（一月十八日）が、このほどその第二回会合を開く。第二回会合は四月二十一日、東京で開かれることになっている。

法人に改組

(有)ベスト商会（旧・ベスト商会）＝名古屋市昭和区天神町三の二十四の三〇五、☎（〇五二）八五一―二五五八、斉藤修社長。

社名変更

三共製機㈱（旧・(有)三共商事）＝埼玉県戸田市下笹目二四七六、☎（〇四八四）二一―〇〇七一、高木茂社長。

㈱富士企画（旧・㈱フジコロム福岡）＝福岡市博多区上臼井二八四、☎（〇九二）六一一―四八一一、叶公憲社長。

事務所移転

CICパーツ＝埼玉県川口市朝日一の七の二十二、☎（〇四八二）二四―三一三三、清水紀誉浩社長。

サン商事㈱＝名古屋市千種区北千種二の三の十八、☎（〇五二）七二二―六三〇〇、三浦克実社長。

宝商会＝岐阜県羽島市小熊町島新道百十の三、☎（〇五八三）九一―二〇六三、辻和雄社長。

国際商事㈱＝大阪市都島区都島本通り二の十一の十九、☎九二三―三八三三、乗光孝明社長。

東京パブコ㈱・大阪支社＝大阪市淀川区西中島四の五の二十、西中島ビル、☎三〇四―〇一〇五。

甲陽プロセス㈱＝兵庫県尼崎市浜田町四の十二、☎（〇六）四一九―四八八八、奥田勝紀社長。

第8回 名古屋 栄・今池

全国縦断ゲーム場ルポ

上の写真はこの界隈では最大フロアを有する「カジノ・リオ」、写真左側奥のフロアがシックなつくりの対人ゲームコーナー。下の写真は同店の宮田一幸支配人

栄と今池は名古屋でも名古屋駅前に次いで賑やかなところで、百貨店やSC、映画館などが集まり、またバーやキャバレー、飲み屋なども多く夜になると歓楽街になる。

しかしそれら飲食店街と隣接して銀行や商業関係の事務所などのビルが立ち並んでおり、昼間は静かなビジネス街となる。

栄には地下鉄の栄駅を中心に地下街が広がっており、「名古屋人はどういうわけか地下を好む傾向があって、地下街のあるところは地上よりも地下のほうが圧倒的に人通りが多い」と語る地元の人もいる。今池は地下街がなく、栄に比べると飲食店も少ないためいまひとつ盛り上がりに欠けるようだ。しかし一昔前までの今池は道筋に屋台が並び夜遅くまで人通りが絶えなかったが、道路法などが厳しくなり「現在は以前に比べると寂しくなってしまった」とあるオペレーターは語っている。

この両地域のゲーム場は、その数において従来と全く変化がなく推移してきている。運営面においては数店が店内の改装をしたり、機種構成を変えたりしてはいるが、全体的に見ると地道な運営を続けていると言える。その大半のゲーム場がオーナーによる運営で、ゲーム機械はほとんどがリースによるものである。このことは中部地区にリース業者が多くいることを反映していると思われる。

栄にある「カジノ・リオ」はフロア面積が約百坪あり、名古屋でも有数の大ゲーム場。同店は昨年暮れに店内を改装、一段と格調高い雰囲気にし、機械も充実させている。フロア中央部に広い通路を設け、アーケードゲーム機とメダルゲーム機を左右に区別して設置し、奥に対人ゲームコーナーを設けている。機械構成はテーブル型TVゲーム機二十数台、アップライト型TVゲーム機十三台、フリッパー五台、その他アーケードゲーム機約十台、メダルゲーム機二十数台、対人ゲーム三台で計七十数台を設置。同店の宮田支配人は「幅広い客層に楽しんでもらうため機種を豊富に設置、またフロアが広いので各種の機械をそろえないとゲーム場自体の質も落ちる。そのレイアウトについては格調とゆとりを基本とし、全体のバランスがとれるよう工夫して年に一度か二度変更する」と語る。とくに同氏は対人ゲームに力を入れており、改装の際に奥フロア約十坪の床を少し高くし、木とレンガを基調にした落ち着いた感じの対人ゲームコーナーを設置。追加投資が不要で客の固定化が図れる対人ゲームの設置は、店全体の売上げを安定させているようだ。

名古屋の対人ゲーム設置店は数軒あったが、現在は同店のみとなっており今後の運営が注目されるところだ。また同氏は「この界隈は昼はビジネス街、夜は歓楽街となるため、夜の売上げの九割以上が夜に上がる」と語る。営業時間は正午から翌午前二時まで。

「ゲームタウン・カーニバルプラザ」は名古屋でも最古参のゲーム場のひとつで、オリンピアゲーム場から出発して三年後に名古屋で初めてのメダルゲーム場となり、その後アーケードゲーム場、次に再びメダルゲーム場となり、今年二月にはメダルゲーム機を撤去しTVゲーム場として運営。状況に応じてゲーム場のスタイルを変えてきている。田中店長は「メダルゲーム機を設置しているとどういうわけか客の品が落ち、店内でよくけんかなどをするので困った。アーケード機のみにしてからは客の質が大変よくなり、健全性を堂々と主張できるようになった」と語る。同店の客は学生と若いサラリーマンがほとんどだ。店内は壁面に外国の雑誌やシンガーのポスターなどを掲示し、ヤング向けにアピールするようなディスプレイをしている。フロア面積は約二十五坪で、テーブル型TVゲーム機二十数台のほか、コックピット型TVドライブゲーム機とアップライト型TVゲーム機をそれぞれ一台、その他アーケードゲーム機二台を設置している。

雨天はゲーム場泣かせ

「ゲームプラザ・パリ」は今年で開店五周年の店。約四十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十数台、アップライト型TVゲーム機四台、フリッパー三台、その他アーケード機二台、そして奥フロアに大型メダルゲーム機四台とパリースロット十数台、計約五十台を設置している。同店のオーナーである井上開発の山川氏は「当店は夜の飲食店街から少しはずれたショッピング街にあるので、夜よりも昼に家族連れなどで活気づく。しかし雨が降ると人通りはなぜかふだんの三分の一ぐらいになり、ゲーム場を含め他業種の店も客足が激減する」と語る。同店は昨年十一月末に改装し、店内はブルーを基調とし壁面に赤と黒の波線を描き、天井には電光点滅による細い四本の線を波状に走らせている。同店のオーナーである井上開発の山川氏は「改装前はただ明るいだけでムードの面に欠けていたが、改装により健全さを損なわない程度に照度を落とし、内装も工夫したところ客も増え、改装の効果は上がっている」と語る。同店は㈱水野商会によるリースおよび運営だが、同氏は「リースについては大手業者の話もあったが、やはり地元業者のほうが利便性もあり、何よりもお互いによく知り合えて信頼もできる」と語る。

「カジノ・ビッグ」は約四十坪のやや細長いフロアにテーブル型TVゲーム機約三十台を中心に、周囲にアップライト型TVゲーム機十四台、フリッパー六台、その他アーケード機数台、計六十台弱を設置している。赤と

次ページへ続く

カジノ・リオ 中区錦3-18-20、☎951-6020、本社＝㈱琥珀（☎583-0511）
ゲームタウン・カーニバルプラザ 中区錦3-23-10、☎962-0811、直営＝㈱グローバル
カジノ・ビッグ 中区栄3-2、☎242-0209、直営＝古川為三郎
ゲームプラザ・パリ 中区栄3-9-12、☎263-9140、本社＝㈱水野商会（☎771-4575）
カジノF－1 千種区内山3-33-17、☎731-9110、本社＝㈲新今池興産（☎733-1578）
ゲームイン・ピコ 千種区覚王山通3-10、☎732-2202、本社＝光盛実業（☎961-1234）
ゲームプラザ・ミモランド 千種区千種通1-31、☎731-7556、本社＝今池土地建物㈱（☎731-7555）
モンブラン 千種区千種通1-36、☎731-1244 本社＝㈱富士商事（☎962-5011）
富士ボウリングセンター・ゲームコーナー 千種区都通1-6、☎771-6321、本社＝松岡商会（☎241-0085）

改装により一段と集客力をつけた「ゲームプラザ・パリ」の店内。天井の電光点滅に注目

上の写真は「ゲームタウン・カーニバルプラザ」、下は「カジノ・ビッグ」

右の写真は「カジノF－1」の店内。一段高い所に設置のTVゲーム機は売上げがよいという。上の写真は同店の松下洋志支配人

右の写真はゴージャスで落ち着いた感じの「モンブラン」の店内のようす。下の写真は運営する㈱富士商事の小川康雄支配人

黒をバランスよく配分した内装で、清潔感のある店内になっている。同店の西沢氏は「昼休みに来るサラリーマンが主な対象で、常連客がほとんど。一見の客は一時に比べるとだいぶ減った」と語る。

さて今池のほうだが、「カジノF―1」は約九十坪の大ゲーム場。店内の中央部に長さ約十㍍ほどの少し高くなった細長いフロア（同店ではステージと呼んでいる）が入口から奥へ続いており、照明は緑と黄のカラーガラスを通したもので、一風変わった雰囲気の店内だ。また入口にハンバーガーショップを設け、玄関フロアは非常に明るくしてある。機種はテーブル型TVゲーム機約六十台を中心に、フリッパー九台（三台ずつ分散して設置）、その他アーケードゲーム機約十台、メダルゲーム機七台、計八十数台を設置している。松下支配人は「健全性、売上げなどすべてを含む運営の原点は明るさにある。とくに入口は明るくすべきで、入ってみようかなと客に思わせるくらいではだめだ。当店では玄関にハンバーガーの店を設けイスも設置してあり、客は自然に自分も店内に入っていいんだと思って店内に入ってくる。どんな商売でも健全さのない店は、いずれは消えていくものだ。また当店はとかく問題になりやすいテーブル型のメダルゲーム機は一切設置しないことにしている」と語る。なお同店の機械の約七割がタイトーのリースによるものだ。

「ゲームイン・ピコ」はもともと約七十坪のレストランだが、そのうち約二十五坪をゲーム場にしたもので、レストランとゲーム場とが同一フロアにある。機種はTVゲーム機のみで、テーブル型二十台、コックピット型ドライブゲーム機一台を設置。運営に当たる光盛実業は、こういうタイプの店を他に数店有しているという。同店の野村支配人は「今後はゲーム機専門の小規模な店は運営が難しくなっていくだろう。当店のように何か他業種との組み合わせによる新しい形態のゲーム場が考えられるべき時期に来たと思う。それにより新たに客層を広げていくことができる。当店では食事に来た人の三割以上はゲームを楽しんでいく」と語る。

「モンブラン」は開店三周年の店で、店内に赤と青によるネオンを虹のように輝かせ、ゲーム機にはゴージャスなイスを設置、壁面には額入りの大きな絵を掲示し、相当コッた内装を施している。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十数台を中心に、フリッパー四台、スロットなどメダルゲーム機六台を設置。機械は㈲タイガーレジャーのリースによるものだ。運営する㈱富士商事の小川支配人は「TV麻雀ゲームのヒット以来、客の年齢層が上がり、今ではアダルトが主な対象客になっている」また「これからのゲーム場はリースによるしか運営できなくなるのではないか」と語る。なお富士商事は喫茶店、サウナ、ディスコなどの店を数店展開しているそうだ。

「ゲームプラザ・ミモランド」は最近タイトーからオーナー会社へ運営が移り、タイトーはリースのみという形になった。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約四十台を中心に、アップライト型TVゲーム機三台、コックピット型ドライブゲーム機一台など、計四十数台を簡素なレイアウトで設置している。

「富士ボウリングセンター・ゲームコーナー」はボウリング場の一階空きフロアを利用したもので、テーブル型TVゲーム機二十六台、アップライト型TVゲーム機三台、コックピット型ドライブゲーム機三台など、計三十数台を設置している。やはりボウリングを楽しみに来た人が対象で、家族連れやグループの客が多い。なお同コーナーは昨年十月、中央産業㈱から松岡商会へ運営が移っている。

上の写真は「ゲームプラザ・ミモランド」、下は富士ボウリングセンター

「ゲームイン・ピコ」の店内にて。食事に来た人を対象に運営。写真左側がレストラン

話題のマシン

タイトー新作展で発表された

TVゲーム3種

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から三機種のTVゲーム機が同時発表された。

シェリフが追跡

荒野を走る列車舞台に

西部劇テーマの「ワイルドウェスタン」

「ワイルドウェスタン」は西部劇がテーマで、シェリフと列車強盗との騎馬戦を軽快な音響効果とともに展開するゲーム。

画面中央を列車が疾走し、強盗が集団で襲ってくるのを銃でやっつけていく。弾は八方向のダイヤルボタンを回して方向を定め、そのまま押すと発射する。列車の側面は弾をはじき返すので、これを利用し強盗を倒すこともできる。列車に飛び乗った強盗はシェリフも（列車に近づいて平行に走りジャンプボタンを押して）飛び乗ってからでないと倒せない。その際給水パイプの下はボタンを押して伏せる。自分の馬が近づいた時にボタンを押すと再び馬に戻れる。草原、橋、駅などを通るが、サボテン、岩、列車に当たると落馬する。強盗を全部倒すと一パターン終了。十パターンまでありそれぞれ強盗の数と得点が異なる。各パターン終了時にボーナス場面があり、馬が投げ上げたコインに弾を命中させると高得点になる。シェリフが全部やられるか強盗が列車に三人乗るとゲーム終了だが、一定得点以上でシェリフ一人が追加される。

定価はテーブル20インチ型六十三万円、同14インチ型五十八万円、アップライト型六十四万円。

ワイルドウェスタン

TTワイルドウエスタン

ナイスボウル!!

独自のキャビネット、操作にも妙味

カラーTV「ストライクボウリング」

「ストライクボウリング」はボウリングゲームをカラーTVゲーム機化したもので、投球スピードがコントロールでき、変化球も選択できる。

画面中央にコース、左側にスコアが表示される。まずボタンでストレートかフックかの球質を選び、ボールスイッチで投球位置を決め、同スイッチを手前から前方に回すとその力、方向に応じて球が転がる。ただし一定時間内に投げないと自動的に投球される。投げた球は溝を通って戻ってくる。ストライクだと画面右側にチアガールの応援が現われる。二百二十点以下だとゲーム終了、それ以上なら再ゲームとなる。なお高さ調節が可能など特徴ある新設計のキャビネットを採用している。

五月上旬発売予定で定価未定。

TTストライクボウリング

ザ・ピット

宝石を持帰る

宇宙洞窟を探険しながら

英国からの許諾機「ザ・ピット」

「ザ・ピット」は英国ジレック社による許諾品で、宇宙探険家が地中を掘り進み洞窟内の宝石を持ち帰るというゲーム。

探険家は宇宙船から画面左上に降りて、岩石と敵宇宙人を避けレーザー光線を放ちながら掘り進む。岩石は真下を掘るとワンテンポおいて落下するので注意。宇宙人はヨコ穴で左右にいる時のみ発射ボタンで倒すことができる。宝石は洞窟内とその周囲数ヵ所にあるが、洞窟内に入ると天井からハンマーのようなものがランダムに落ちてくる。これを避けて宝石を持ち出すが、画面上部中央の山が敵戦車に全部崩されるまでに宇宙船に戻らねばアウトになる。さらにその際、画面左側にある地獄のかまを通って帰らねばならない。ここに入るとかまのふた（赤い線）が徐々に開くので、落ちないように素早く脱出。かまに落ちるとアウトになる。宝石を手に入れた時に得点となり、宇宙船に持ち帰ると高得点になる。探険家三人（切替可能）がアウトになるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。

基板販売のみで定価四万八千円。

話題のマシン

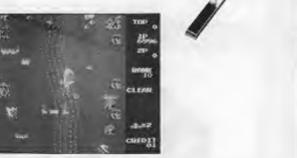
「マーメイド」名を改め「ヨットマン」

ヨットで航海

サンリツ開発、国内はエスコが発売

㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）からTVゲーム機「ヨットマン」が四月下旬に発売となった。

これは同社がサンリツ電気㈱から国内における独占販売権を得たもので、障害物を避けながらヨットで世界一周の航海をするというゲーム。八方向レバーとボタンを操作するが、ヨットの帆をコントロールしながら進むのが特徴。全部で五パターンある。

ヨットは大小の島、クジラ、カモメ、サーファーなどを避けながら画面上部へ進んでいくが、左右方向へは帆の向いている方向にしか進めない。帆はボタンを押すごとに交互に（帆が右にある時は左へ、左にある時は右へ）反転さすことができる。風（薄雲が流れてくる）が吹いてきた場合、風の方向に帆を向けないとヨットは一気に流されてコントロールできなくなる。転覆すると人間（ヨットマン）が海に投げ出され、サメが寄ってくるので、人間をレバーで操作しサメを避けて帆のない側からヨットに乗せる。またカモメに帆を二回破られると転覆する。二度転覆するとヨット一隻を失う。うまくゴールに着くと一コース（一パターン）終了だが、一定タイム以内に到着しないとヨットが一隻アウトになる。早く到着するほど高得点。ヨットを三隻失うとゲーム終了だが、一定得点以上で一隻追加される。なおゲーム終了後「YES」と「NO」が交互に表示され、「YES」表示の時に一人用ボタンを押すと終了時から再スタートし継続してゲームができる。

基板販売のみで定価十二万八千円。

ヨットマン

小型ロデオ機の

信水・ソフトアニマルシリーズ

「わんぱくロデオ」、小・中学生用

信水貿易㈱（本社工場相模原市、森川寿社長）から定置回転式乗物機「わんぱくロデオ」が四月下旬に発売となる。

これは同社のぬいぐるみを採用した〝ソフトアニマルシリーズ〟の新製品で、ロデオマシンを小型化したもの。小学校高学年から中学生を主な対象として製作されており、動作はピッチングとローリングを比較的ゆっくりと繰り返しながら不規則な回転をする。下部は硬質ウレタンの上にテントが張ってあり、落ちても安全に設計されている。作動中にBGMが流れ牛の鳴き声が出る。作動時間は九十秒（切替可能）。一人乗り。本体はFRP製。牛のぬいぐるみは着せ替えができる。

定価百十万円。

わんぱくロデオ

2人用でもミニ

日邦産業から定置型乗物機

「キディウィング」など三機種

日邦産業㈱（本社大阪、田中謹四郎社長）から定置型乗物機「キディウィング」と定置回転式乗物機「ラウンド・ピポロ」「ラウンド・スウィングキャブ」が発売となっている。

いずれも二人乗りながらコンパクトに設計されており、「キディウィング」はプロペラ飛行機に乗るもので、同社〝ミニシリーズ定置型〟第三弾。ピッチングとローリングの動きをする。童謡のメロディー二曲つき。作動時間は六十秒と九十秒の切替可能。定価五十七万円。

「ラウンド・ピポロ」と「ラウンド・スウィングキャブ」は同社同名機の定置式乗物機（本紙第183号で紹介）を回転式にしたもの。花柄模様が描かれたFRP製のカラフルな下台（高さ十センチ）の上をピッチングの動きをしながら回転する。メロディー二曲つきで、「ピポロ」はボタンを押すと警笛が鳴る。独特の配色とデザインが特徴になっている。いずれも定価九十八万円。

キディウィング

ラウンド・スウィングキャブ

ラウンド・ピポロ

SEGA® Invade the enemy base & destroy the giant robot ship

フロアの中央にも置ける新型ミディ

ZAXXON™

セガ・ザクソン
敵基地深く侵入せよ！
地上からのミサイル攻撃をかわせ！
目ざすは敵司令ロボットだ……
素晴しい立体感とあざやかな色彩で
圧倒されるこの迫力！

TURBO

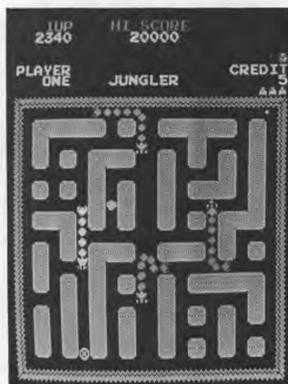
SEGA's New Car Racing Game

セガ・ターボ・ミニコックピット・タイプ
状大なスケールで描いた驚異のF—1レース
場所をとらず、お求めやすい価格で
人気急上昇！

KO PUNCH

SEGA's Dynamic Boxing Game!

セガ・KO・パンチ
タイミングに合わせてKOパンチ!!
ダイナミックなボクシング・ゲーム

JUNGLER

ジャングラー
追いつ追われつ！迷路に展開するムカデの
スリリングな生き残りゲーム。新発売！

SEGA VIDEO POKER

It's an exciting game!
Try to beat the dealer!

セガ・ビデオ・ポーカー
実際のドロー・ポーカーのスリルを味わえる
メダル・ビデオゲーム！ハイ・アンド・ローも
楽しめます。

1台で両替とメダル貸出しができるマルチ・ホッパー式ディスペンサー！

新500円硬貨にも対応

SEGA® セガ・両替機 NEW DISPENSER (セガ・ニュー・ディスペンサー)

●完璧でスピーディーな紙幣識別機
高精度を誇る新機構の紙幣識別機は、瞬時に紙幣を識別。勿論、ニセ札、類似品等の不正使用を完全にシャットアウトします。

●簡単でスムーズな紙幣投入
紙幣投入は千円札、五百円札、ともに表、裏、長手4方向に受け入れますので、利用者にとまどいがありません。

●ひとめでわかる作動状況
6種類のイン・アウトメーターにより両替、及びメダルの貸出し状況がひとめでわかりますのでメンテナンスが非常に楽になりました。

●メモリー・バックアップ方式で 利用者とのトラブルを解消
作動時に万一、停電、電源切等があっても両替の残数を表示しますので利用者とのトラブルが防げます。

●デジタル・エラー・メッセージで 異常個所をすばやく発見
コイン切れ、コインシュート・トラブル等、万一作動に異常が出た時、その個所をデジタル表示しますので、すばやく対処できます。

●組合せ方いろいろのマルチ・ホッパー
高性能ホッパーを2個内蔵しておりますので、いろいろな組合せが出来、ご希望にマッチした使い方が出来ます。

(組合せ例)

標準仕様 両替	オプション仕様（ホッパー別売） A	オプション仕様（ホッパー別売） B
¥1,000➡¥100×10枚	¥1,000➡¥100×10枚	¥1,000➡¥100×10枚
¥500➡¥100×5枚	¥500➡¥100×5枚	¥500➡¥100×5枚
¥100➡ ¥50×2枚	¥100➡ ¥10×10枚	¥100➡ メダル×5枚（メダル貸出）

（メダル貸出枚数は任意に変えられます）

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

本　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181
TEL 03(455)6511(大代表)
技術部　〒140 東京都品川区東品川1-32-15コーショービル3F
TEL 03 (472) 6405(代表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106
TEL 06 (647) 4455(代表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル
TEL 052(732) 2611(代表)

TVゲームなど新製品を集め

再ブームに期待

第4回 Australia A.M.O.A.開催

オーストラリアAMOA（アミューズメント・マシン・オペレーターズ・アソシエーション）ショーが三月二日から三日間、ビクトリア州メルボルンのヒルトンホテルで開かれ、日本製TVゲームなども出品、発表されて話題となっている。

豪州AMOAショーは二年ごとに各州AMOAが順に担当する形で開かれているもので、今回は四回目。一、二回目はたいしたことはなく、TVゲームブームを受けた第三回ショーは八〇年七月にクィーンズランド州プリスベインで開かれ、画期的なものとなったが、その後はコピーの氾濫でTVゲーム市場は壊滅に近い状態になっている。しかしそれでもTVゲーム、フリッパーなどのアーケード機と、ニューサウスウェールズ州で許可されているギャンブル機には根強いものがあって、今回も無事催しを成功させた。

ショー以前に豪州AMOAの組織をもう少し見てみる必要がある。オーストラリアの場合、クィーンズランド州（オペレーター約百五十人）、ニューサウスウェールズ州（同五百人）、ビクトリア州（同三百人）、サウスオーストラリア州（同百五十人）の四州には州ごとのAMOAがあり、これらは豪州AMOAに加入している。またウェスタンオーストラリア州とタスマニア州には州の協会はないが豪州AMOAの支部（ブランチ）がある。オペレーターのありかたは基本的に日本のそれと似ており、実力があるものほどディストリビューター機能やメーカー機能を持つという兼業スタイルである。また若い国であることから国内産業は発展途上にあり、従って輸入品に対する関税も高く、このことはコピー品を多くすることとつながっている。アーケードゲーム機はTVゲーム機が三万台ほど、フリッパーが一万五千台ほど設置されていると言われている。一方ギャンブル機はニューサウスウェールズ州（州都シドニー）で認められており、ポーカーマシンだけで四万五千台も運営されているといわれている。

今回のショーは三日間開催だが、展示場のほうはそれぞれ午後だけのオープンで、朝食会や昼食会、各種会合が開かれ、展示会と会合催しが半分ずつという形になった。このため全部の催しに参加するには多額の費用がかかることになるが、一方から見れば豪華なショーであり、もう一方から見れば金のかかりすぎるショーということになる。

出展社は全部で三十社。オーストラリアで最大の業者であるレジャー&アライド社（本社パース、マルコム・スタインバーグ社長、略称LAI）からは日本、米国からのTVゲーム機などが出品された。このうちとくに注目されるのは、日本のサン電子のTVゲーム「カンガルー」が新製品として初めて発表されたことである。TVゲームではこのほかアタリ社製品など、フリッパーではゴットリーブ社とウィリアムズ社の各製品が出品されたが、ATE／IMA発表までのもの。

LAIに次ぐ業者はA・ハンキン社で同社からはセガ社の「ザクソン」まで、ナムコの「ディグダグ」までが発表された。またタイトーの子会社であるタイトー・オーストラリア社からは「アルペンスキー」までが出品、発表されている。

以上のほかで目立つところでは、LAI社の兄弟会社のアーメニア社（本社シドニー、ゴードン・スタインバーグ社長）から、悪漢がトロッコを進めて行くという内容のTVゲーム「パッチ&サンダンス」を発表した。またノーブル・アミューズメント社は新日本企画の「ファンタジー」やバリーフリッパーを、ビデオスポーツ社は台湾・アーチック社のTVゲーム「マース」やカードゲーム機を出品し、そしていくつかの業者からジャパンレジャー「ノーティーボーイ」、テーカン「レッドクラッシュ」、豊栄産業「ジャンプバグ」がそれぞれ出品されている。

海外の論潮

かげりが見える米国アーケードTV市場

米国の経済専門週刊誌「エコノミスト」三月二十七日号は、「パックマン登場」と題して〝アメリカのTVゲーム市場分析〟を試みている。ここでは業務用TVゲームの将来など厳しい見方がなされている。

米国における硬貨作動式TVゲームブームは、一九七九年に日本から「スペース・インベーダー」がやってきたとき以来、（年間オペレーション高が）五十億ドルの産業にまで成長した。ブームは「パックマン」崇拝にまで達し、同ゲームは音楽的貢献を生んだ最初のゲームとなった。「パックマン・フィーバー」というレコードが、今月（三月）上旬、米国のベストヒット10に入ったのである（本号関連記事参照）。

「パックマン」は、日本のナムコから硬貨作動式について権利を獲得したシカゴのバリー社（詳しく言えばバリー社の子会社のミッドウェー社）がもたらしたもので、一九八〇年以来その機械の売上げ高は一億五千万ドルにのぼっている。いまや「パックマン」はアーケードゲームとしてのピークを超えたようであり、これに続くアーケードゲームもうひとつのようである。

アーケードゲーム・ビジネスは次の理由でまもなく衰退していくかも知れない——。

● タイトーやナムコのような日本のメーカーが、米国メーカーに対し総売上高の約五%のライセンス料で許諾するのにうんざりしているという、日本のメーカーとの競争が激しくなってくる。日本のメーカーはもっと高いライセンス料を求めており、そして自社製品の輸出をもくろんでいる。

● 工場から完成品の形で新製品を出荷するよりも、そのアーケード（TV）ゲーム機のソフトウェアを出すことに替える傾向があること。こうすれば日本のメーカーによる浸透は容易になる。

● ①アーケードゲームは広がったがすでにマーケットは飽和状態となり、機械は考えられるどのようなところにも入り込んだこと、②父兄たちからの敵意が増しつつあること、③プレイヤーの腕が以前よりずっとよくなっていること——により、一台当たりの（オペレーション）収益が小さくなってきている。「パックマン」に慣れたプレイヤーなら（一ゲーム）二十五セントで、初心者なら三十秒しかできないプレイを、十二分も続けることができる。

● 家庭用TVゲームとの競合が強くなりつつある。「パックマン」の家庭用TVゲーム・カートリッジはワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社の子会社であるアタリ社からつい最近発売された。

八二年の年間総売上高が二十五億ドルと見込まれる米国の家庭用TVゲームが、アーケードゲームの五十億ドルを上回るようになるのはそう遠くないと思われる。だがアーケード・オペレーターとディストリビューターは硬貨作動式にしっかりしがみついており、一方メーカーはすでにアーケードゲーム機からよりも家庭用TVゲームから利益をあげつつある。

米国の家庭用TVゲーム市場では、一台百二十ないし二百五十ドルの〝本体〟がすでに八百万ドルほど売れており、これに入れる単価二十ないし三十ドルのゲームカートリッジは昨年三千万ドルもの売上げを示した。このようにハードウェア（本体）よりもソフトウェア（ゲームカートリッジ）のほうがよく売れており、家庭用TVゲームソフトの八二年度売上高は、ハードが当初そうだったように、十二億ドルに達すると見られている。このゲームカートリッジの販売からくるマージンはおよそ売上高の五〇%とされている。

業者筋の話では、こうしたハードウェアのシェアはアタリ社が七〇%持ち、次にマッテル社一六%、フィリップス社八%となっている。しかし、本当の大儲けはアタリ社がソフトウェアで占める七五%のシェアから今後来るのであり、同社のカートリッジ販売で九億ドルの売上高、税引前利益にして四億ドルが今年見込まれている。

こうした勢いに乗ってアクチビジョン、イマジック、トリオムなどのメーカーが、既存のソフトと互換性のあるゲームカートリッジの製造、販売で新規参入しつつある。

この分野では資本はさほど必要ではないが、ゲームのオリジナル性が最重要とされる。このことはとくに、アタリ社が今月（三月）著作権訴訟でノース・アメリカン・フィリップ社に勝って以来より一層強まった（訴訟内容は本号第185号参照）。その判決は、TVゲームの著作権が、わずかなちがいではなく全体的印象で（権利侵害が）認められることを確立させた点で重要な判決となった。

米国業界誌主催の第4回AOEで

新ゲーム 多数発表

シカゴ開催で―45社出展と大規模に

三月二十六日から三日間、シカゴのハイアット・リージェンシーホテルでAOE（アミューズメント・オペレーターズ・エキスポ）82が開催され、かつてない規模と入場者を数えた。

AOEは米国の業界誌「プレイメーター」の主催で三年前から開いているもので、二回までニューオーリンズで開催し出展規模も小さかった（第一回七十小間、第二回八十一小間）が、今回はシカゴで開かれたため百四十五社の出展、三百十小間という飛躍的な拡大発展を遂げたことになる。同ショーは展示会だけでなく、各種セミナーも盛りだくさんであり、ちょうど秋のAMOAショーに対抗する形になっている。

AOE82は、従ってまさに新製品発表の好機となり、アタリ社を除くほとんどのTVゲームメーカーが出展するなど内容も盛り上った。これら新製品のうち注目された主なTVゲーム機は次のとおりである。

ウィリアムズ社の「ロボトロン」（次ページの関連記事と写真記事参照）、セガ/グレムリン社の「ザクソン」の二機種がとくに好評とされた。タイトー・アメリカ社は初めて「ワイルド・ウェスタン」を発表、このほか「アルペンスキー」などを展示した。

ミッドウェー社は穴堀りゲームの「ロビー・ロト」、スターン社は迷路状ゲームの「フレンジー」、シネマトロニクス社はカラーXY方式の「ボクシング・バグ」と野間貿易からの許諾品「ジャックと豆の木」、そしてゴットリーブ社は新ゲームの「リアクター」とTVゲームとフリッパーのミックス機「ケイブマン」完成品をそれぞれ発表した。またセンチュリー社はライセンス品の「ザ・ピット」、「ディーデイ」を、ベンチャーライン社もライセンス品「ルーピング」をそれぞれ発表した。

日本からはナムコ・アメリカ社が「ボスコニアン」まで、ユニバーサルUSA社が「レディバグ」まで、任天堂アメリカ社が「スカイスキッパー」まで、データイーストINCがデコカセット「ミッションX」まで、コナミ工業が「ツタンカーム」まで、ニチブツUSAが「フリスキートム」までそれぞれ出品した。日本からのライセンス品では新日本企画「パイオニア・バルーン」や豊栄産業「ジャンプバグ」なども米国メーカーから出品されている。

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

新会場、4日間に

AMOAエキスポ82、〝ゲーム賞〟を新設

今年のAMOAエキスポはシカゴのハイアット・リージェンシーホテルで開かれるが、エキスポとしては従来の三日間に一日足して、十一月十七日から四日間開催することになった。

これは三月十七日、サウスカロライナ州ヒルトンヘッド・アイランドのハイアットホテルで開かれたAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション）役員会で決まったもの。同役員会では他にも重要議案を審議してるが、とりあえずAMOAエキスポ82については次のように決まった。

開催期日を一日（十一月十七日）増やす。十七日は展示場への搬入、入場者の登録が行なわれているが、この日をさらにセミナー開催と各州協会連絡会議開催に当てる。十八日以後は例年どおりで、十八日に総会開催、十九、二十日の早朝（八時半から十時まで）にミニセミナー開催となっており、セミナーと会議に重点を置く。

十八日から三日間開かれる展示会では、今回新たに〝出展社の表示〟について厳しいルールをうちたてることになった。これは要するに展示小間の譲渡を禁じるもので、「出展を申し込んだ出展社は、割り当てられた小間で、他のいかなる会社が展示したりなんらかの表示をしたりするのを許してはならない」となっている。このルールに逆らうなら、その出品物などを撤去するとのことだ。

またAMOAエキスポでは毎年ジュークボックスで人気のあったレコードを表彰するJB賞を設けているが、今回からこれに加え〝ゲーム賞〟をスタートさせることになった。〝ゲーム賞〟は最もよくプレイヤーに楽しまれたアーケードゲーム機を対象とするもので、TVゲーム機、フリッパー、その他の三部門となっている。

なおAMOAのメンバー数は昨年末現在で二千四百社を越しており、世界最大の単一オペレーター組織となっている。また、よく指摘されることであるが各州ごとのAMオペレーター協会とAMOAとは組織的なつながりはなにひとつない。あるのは協力関係だけであり、支部とかの意味はまるでない。従ってあるオペレーターが全米組織であるAMOAに加入していて地方のAM協会に加入していない場合もあるし、その逆もあるし、両方ともに加入している場合もあるわけだ。現在全米五十州のうち地方AM協会のあるのは四十一州である。

AMOAエキスポ82の会場となるハイアット・リージェンシー・シカゴホテル（中央）、背後はスタンダード石油ビル、ミシガン湖と続いている

米国セガ/グレムリン社が単独で

〝ショーケース〟

―1月中旬から全米7カ所で開催

米国のセガ/グレムリン社が〝セガ/グレムリン・ショーケース・ツアー〟の名のもとに、全米七地区で地元ディストリビューターの協力を得て単独ショーを一月中旬から二週間半にわたって開催した。

米国では通常、新製品はディストリビューターを通じて発表されており、こうした単独ショーを開催することは珍しい。今回は、グレムリン社（本社カリフォルニア州サンディエゴ）のブラウ社長が中心となって、この企画を進めた。

開催地は一月十八日のテキサス州ダラスを振り出しに、二十日はオハイオ州コロンバス、二十一日はジョージア州アトランタ、次いで二十六日シカゴ、二十八日ニューヨーク、二月二日はマサチューセッツ州ボストン、九日のサンフランシスコとなっている。この催しには販売担当マネージャーのボブ・ハーモン、ジャック・ゴードン両氏が各地でホスト役を務め、食事ないしカクテルつきの展示会を開いたことになる。

展示された製品はいずれもTVゲーム機で、「エリミネーター」を筆頭に「ターボ」コックピット型、「フロッガー」、「005」など。ブラウ社長は「全米へのマーケティングにとって、今回試みた七地域のディストリビューターならびにオペレーターへのサービスが大きな効果を生んだことは間違いない」と語っている。

米国セガ/グレムリン社の〝ショーケース〟のようす。上の写真はニューヨーク会場で説明しているゴードン氏（中央）、下の写真は左から右へハーマン、クラインヘルター両マネージャー、ブラウ社長

米国業界で異動活発に

アタリ、バリー、日系法人で

米国の業界では社長や重役の異動は珍しくもないが、トップが変わると経営方針なども変化してくることがあるので、ある程度は知っておかないと米国業界を十分理解できなくなるおそれがある。最近のこの種の異動で目立つところは次のとおりだが、まだ続きそうであり、注目を要する点となっている。

バリー社系大手ディストリビューターのひとつであるバリー・ノースイーストDIST社では、二月に有名なアーノルド・カミンコウ社長が辞任、代ってチャック・アーノルド氏が社長に就任した。これは一連のバリー社人事異動の流れのひとつと解されている。

ユニバーサルの子会社であるユニバーサルUSA社では、ポール・ジェイコブ氏が三月十五日付で社長を辞任、しばらくは同社コンサルタントを勤めることになった。社長のポストは岡田和生会長が兼任で引継ぐことになっている。

TVゲーム機メーカーのひとつであるセンチュリー社では、エド・ミラー社長がこのほど辞任した。同社はミルトン・カッフマン会長ならびにマーチン・オートマン副会長がもともと実権を握っており、とりあえずは社長ポスト空席のまま進める。

データイーストの米国での子会社であるデータイーストINCでは四月はじめ、サティッシュ・ブターニ社長が辞任している。以上のほかアタリ社業務用部門（ケネス・ハークネス社長）では、つい最近マーケティング担当副社長のフランク・バローズ氏が辞任している。

これら辞任した人たちはすべて日本の業界と接してきた人たちだけに、今後どこへ行くか注目されるところである。

シカゴAOEショーでの話題の

WMS社 ロボトロン

シネマ「ジャックと豆の木」も発表

米国のTVゲーム機を二点紹介しよう。いずれも、さきほどのAOEで発表されたもので、まず「ロボトロン」はウィリアムズ社製、画面に登場する人間とロボットの闘いをテーマにしたもの。

西暦二〇八四年、元来人類のために作られたはずのロボットたちが人間を襲ってくるという設定で、プレイヤーはミュータント・クローンに迎撃の指示を与えることになる。八方向のコントロールレバー操作。いろいろな人間とロボットが登場してくる。

Robotron(Williams)

もうひとつはシネマトロニクス社製「ジャック・ザ・ジャイアントキラー」で、野間貿易によるライセンス品。ジャックが豆の木を登っていき、巨人のそばからいろいろな宝物を奪って戻ってくるもの。六場面あり、十二段階の難易度設定とのこと。

Jack The Giantkiller
(Cinematronics)

話題のマシン

（181号～第185号）

まほうつかいエミちゃん
クレーン機だが、プレイ回数はルーレットにより決められ、うまくつかむと景品が払い出される。数種類の音声が出る。定価48万円。【カトウ製作所】No.182

おかし大作戦
穴から飛び出すピョコタンをハンマーで叩いていき、その数により５段階の判定があるもの。ゲームはタイマー制。定価95万円。【ナムコ】No.181

ＴＴボートマン
落下する荷を受けて船に積み上げる場面と、石を投げて落としたダイナマイトを受け止める場面とがある。定価20インチ型60万円、14インチ型49万円。【タイトー】No.185

機動戦士ガンダム
電光点滅式ルーレットにより敵より先に最終地点に着けばメダルが払い出される。最高投入枚数９枚、最高払い出し６倍。定価33万円。【コナミ】No.183

ＴＶポーカー
ドローポーカーゲームにダブルゲームがついたメダルゲーム機。メダル投入枚数は最高10枚、最高払出し枚数５千枚。定価95万円。【シグマ】No.181

ウッドカッター
一定時間内にノコギリで木を切っていくという体力を使うアーケードゲーム機で、同社と宝化学術との共同開発によるもの。定価135万円。【エスコ】No.185

ドコンジョー
電光点滅式ルーレットによる野球ゲームで、機械側と得点を競うもの。決勝戦に勝つとファンファーレが鳴り景品が払い出される。定価36万円。【三共】No.184

合体ロボ・ファイブ
電光点滅式ルーレットによりロボットの５つの部分を合体させていき、合体成功で景品が払い出される。ゲームはタイマー制。定価30万円。【こまや】No.184

ゴリラボール
スポーツ性のあるプライズマシン。開閉するゴリラの口にボールを投げ、10本の歯を倒していく。全部の歯を倒すと景品が出る。定価86万円。【タスコ】No.183

ピポロ号
同社初の定置型乗物機で"ミニＳＬシリーズ"第１弾。動作はピッチングとローリングを繰り返す。童謡が流れ汽笛が鳴る。定価60万円。【日邦産業】No.183

クロスサーキット・グランプリ
同社"クロスサーキットシリーズ"第２弾の定置回転式乗物機で、紅白２台のスーパーカーが同時に回転運動をするもの。定価190万円。【関東娯楽】No.183

チビッコバイキング
海賊船をテーマとした定置型乗物機で、動作は前後への運動をしながらスウィングするという定置型乗物機。メロディーつき。定価85万円。【大倉産業】No.183

カチカチポッポ
時計の振り子をテーマにした定置型乗物機で、座席が振り子のような動きをする。電光点滅によるランプがついている。定価67万円。【加藤鈑金】No.182

パンダシーソー
１人でも２人でもシーソーが楽しめる定置型乗物機。上下運動に少し左右へのローリングが加わっている。メロディーつき。定価53万円。【加藤鈑金】No.182

走行式消防車
同社初のレール走行式乗物機で、センターレール式によるバッテリーカー。童謡８曲つき。大人２人、子ども２人の計4人乗り。定価140万円。【加藤鈑金】No.181

ガンダム・コアファイター
"機動戦士ガンダム"のキャラクター"コアファイター"に乗る定置型乗物機。バックにガンダムが立っている。定置80万円。【加藤鈑金】No.185

ガンダム
マンガキャラクター・機動戦士ガンダム"をモデルとした定置型乗物機。左右のローリングをしながら前後進を繰り返すもの。定価57万円。【加藤鈑金】No.185

ＳＬ－38
同社"２人乗り木馬シリーズ"のひとつ。カラフルなＳＬが左右へのローリングをする定置型乗物機。メロディーとホーンつき。定価46万円。【ホープ】No.185

メルヘンランド
木の周りを子馬に乗って回る定置回転式乗物機。中央の傘のような木には鳥が描かれ、巣箱が掛けられている。定価110万円。【ホープ】No.184

ハッピーゾウさん
バナナの形をした座席部分をゾウが鼻で左右に動かすという定置型乗物機で、緩やかなスウィング（振幅運動）を繰り返すもの。定価72万円。【ホープ】No.184

スウィング・キャブ
同社"ミニシリーズ定置型"第１弾でクラシックカーをモデルとしたもの。２人乗りながらコンパクトに設計されている。定価60万円。【日邦産業】No.183

総目録

No.23

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹メダルゲーム機、❺乗物機、❻ジューク（カラオケを含む）などで分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。

タービン
コナミ工業㈱による製造許諾機。迷路状の画面で、ビルに迷い込んだ子亀を親亀が探し回って助け出すというＴＶゲーム機。定価60万円。【セガ社】No.181

五目ならべ
碁の五目並べ（連珠）をＴＶゲーム機化したもの。１人用はコンピューターが相手、２人用は２人が交互にプレイして対戦。定価58万円。【日本物産】No.181

ローリング・スターファイアー
操縦桿の操作により、ＴＶ画面に合わせて本体が動くというコックピット型ＴＶ宇宙戦争ゲーム機。同機は海外で発売中だが、国内では未発売。【シグマ】No.181

アルペンスキー
スキーがテーマのＴＶゲーム機。スキーヤーが３種目のスキー競技に挑戦するもので、ゲームはタイマー制になっている。定価67万円。【タイトー】No.182

DCシステム「トレジャーアイランド」
冒険者が宝島の頂上まで宝物を拾いながら登っていくというゲーム内容で、新方式のＸ字レバーを採用。テープ単価４万９千円。【データイースト】No.182

リバーパトロール
舟底に穴のあいたボートを沈没する前に川の上流まで操縦していくゲームで、おぼれている人を助けながら進む。基板販売で定価４万５千円。【オルカ】No.182

００５
探報部員"００５"が敵地へ乗り込みカバンを奪うというゲーム。街路、倉庫、スケート場、空中戦と４つの場面がある。定価60万円。【セガ社】No.182

ジャンプバグ
豊栄産業㈱による製造許諾機。車をジャンプさせビル街、火山、海中などを進み途中の宝物を取っていくもの。基板販売で価格は13万5千円。【セガ社】No.181

ストラテージＸ
タンクを操作し障害を避けて通路を抜けていき、敵司令部を撃破するというゲームで、全部で４つの戦闘場面がある。定価58万円。【コナミ】No.181

ディグダグ（ミニアップライト）
穴掘りをテーマとしたもので、上下左右に地中を進みながらモンスターを退治していくというＴＶゲーム機。定価46万円。【ナムコ】No.184

パンチング・キッド
迷路状画面でネズミをどんどん捕まえていくＴＶゲーム機。なお同機に改良を加えたＤＸタイプもある。定価20インチ型58万円、14インチ型54万円。【アイレム】No.183

ノーティ・ボーイ
わんぱく坊主が石を投げて怪物を倒し、最後に城壁に立つドクロの旗を倒すゲーム。全部で４パターンある。定価18インチ型58万円。【ジャパンレジャー】No.183

ザクソン（ミニアップライト）
同社同名機のミニアップライト型で、特製キャビネットを使用。高空、低空飛行や左右へのスライド飛行を駆使するもの。定価20インチ型66万円。【セガ社】No.183

ザクソン
宇宙戦争をテーマとしたＴＶゲーム機。新手法により立体感のある画面構成になっている。全部で５場面の展開がある。定価20インチ型64万円。【セガ社】No.183

ＴＴアルペンスキー
同社同名機のテーブル型。ゲレンデ、スラローム、ジャンプの３場面があり雪を切るエッジの音も出る。定価20インチ型62万円、14インチ型58万円。【タイトー】No.182

アリババ（と40人の盗賊）
インターナショナル・コインマシン㈱製のＴＶゲーム機。迷路状の通路で盗賊からドル袋を奪い返すゲーム。基板販売で定価12万8千円。【セガ社】No.185

アミダー
ブロックを囲んで色を塗りかえていくゲーム。２つの場面があり、その間にアミダくじをするボーナスゲームがある。定価20インチ型58万円。【コナミ】No.184

ザ・ショウグン（テーブル）
同社同名機のテーブル型。城外、城門の前、城内と３場面があり、戦いは刀と弓矢で行なわれる。数カ所に落とし穴がある。定価58万円。【大森電気】No.184

ザ・ショウグン
時代劇をテーマとしたもので、忍者や侍と戦いながら敵の城に乗り込んでいくＴＶゲーム機。速度アップボタンもある。定価20インチ型66万円。【大森電気】No.184

ディグダグ（ラバタイプ）
掘り進む距離に応じて得点が上がっていくが、岩を２個落とすとニンジンやカボチャなどの野菜が現われ、これを取ると高得点。定価58万円。【ナムコ】No.184

ディグダグ（テーブル）
モンスターはモリを投げポンプでふくらませてパンクさせるか、岩を落としてつぶすかで退治できる。定価18インチ型58万円。14インチ型54万円。【ナムコ】No.184

オペレーターのための **電気の広場** ABCからマイコンまで

連載第12回

コンピュータの作業・手順

今回はTVゲームの心臓部であるマイコン（マイクロ・プロセッサ）が、どのような仕組みで働いているのかを簡単に見ていこう。

難しくない!!マイコン手順はプログラム言語

マイコンはそれ自体だと電源を入れても何の動作もしない。これはたとえば電卓のスイッチを入れただけでは何の答も出てこないのと同じである。電卓の場合には、スイッチを入れてから、「1＋2＝」とか「3×4＝」とか、何をどう計算するのかを指示してやる必要がある。そして初めて、希望する答が表示されるのである。

マイコンの場合もこれと同じで、マイコンで処理したい仕事の「手順」をあらかじめマイコンに教え込んでおかなければならない。この処理の手順を書いたものが「プログラム」である。

ただ単にプログラムといっても、いくつもの種類がある。最近のパソコン（パーソナル・コンピュータ）のブームのおかげで、一般の人にもかなり有名になったBASIC（ベーシック）も、こうしたプログラムを書くための一つの言語（プログラミング言語）である。人間同士の意思疎通を図るためのことば（言語）のなかにも、日本語、英語、フランス語などと多種多様な言語があるように、マイコン（あるいはコンピュータ）という機械と人間との間でコミュニケーションをするためのプログラミング言語にもいくつもの種類があるのだ。

そのなかで、BASICは比較的人間寄りの人間にわかりやすい言語である。こうしたプログラミング言語は、そのままでは機械には理解できない。そのために、実際にマイコンに与える指令は、このBASICで書かれた指令を機械にわかりやすいように書き直した（翻訳した）ものを使うことになる。このような機械にわかりやすいことばを「機械語」という。これもまたコンピュータのプログラミング言語の一つである。

電流が流れる流れないは1と0、次に二進法

機械が理解できるのは、電流が「流れている」か「流れていない」かのどちらかの状態（二値状態）だけである。そこで、この二つの状態にそれぞれ「0」か「1」かの数値を割り当てて表現し、その「0」と「1」の何個かの組み合わせでいろいろな種類の指令（命令）を機械に与えている。コンピュータの世界では、この「0」か「1」かという命令やデータを表現する最小の単位のことを「ビット」と呼んでいる。さらに、「0」と「1」をいくつか組み合わせたものを「ビット・パターン」と呼び、このビット・パターンで、命令やデータを表現している。

たとえば、命令の場合には、「0101」は足し算、「0011」は掛け算といったように、マイコンとの間で約束事を決めておくわけである。そうすれば、命令の入力として、「0101」が入ってきたときは、マイコンは足し算の動作をすればいいのだなということがわかるのである。

また、コンピュータの中で数字を表現する場合にも、「0」と「1」のビット・パターンが使われる。普通日常生活で使われている数字は、「十進数」といわれるもので、0から9までは一桁、10になると一つ桁上がりする数字である。ところが、このままでは、コンピュータは理解できないので、この十進数の数字を「0」と「1」のビット・パターンに置き換えて使っているのである。

たとえば、4ビットの「0」と「1」の組み合わせで、十進数の15まで表現できる。「0001」は1であるが、2は「0010」、3は「0011」である。つまり、二進数で数字を表現するのである。

十進数が10になれば2桁になり、100になれば3桁に桁上がりするように、二進数の場合は、2になれば1桁上がり、4になればもう1桁上がりというふうに2のべき乗で桁上がりする。したがって、二進数で「1011」と書けば、8の位（4桁目）と2の位（2桁目）と1の位（一番右の1桁目）にそれぞれ1があるので、

「8×1＋2×1＋1×1＝11」となり、十進数の11を表わすことになる。

なぜ二進数を使うのかというと、どんな数字でも「0」と「1」の2種類の組み合わせで表現できるから、コンピュータにも理解できるためだ。

基本となるBASIC 作業を「機械語」で指示

さて次に、マイコン・ブームで、だれでもその名前だけくらいは耳にするようになったBASICというプログラミング言語について、簡単に触れてみよう。

BASICは機械語と違って、コンピュータにそのままではわからないが、人間が日常使っている言葉に近い形で、プログラムを書くことができるようにと考えられた人工の言語である。もっとも、BASICは英語をベースにして考えられているために、日本語を使っている日本人にとっては少しとっつきにくい所もあるかもしれない。

たとえば、マイコンに何かを印刷させようとする場合、BASICでは「PRINT（印刷）」という命令一つで指示できる。これをコンピュータ自身が備えているソフトウェアの働きで、自動的に機械語の命令の組み合わせに翻訳してマイコンが実行できるような形にするのである。

BASICで使うことのできる命令のうち代表的なものを列挙したのが表1である。こうした命令を適当に組み合わせて、自分が処理したい仕事の手順を書いていく。そのプログラムをマイコンに与えることによって、マイコンを思い通りに動かすことができるわけだ。

INPUT	●入力する
PRINT	●ディスプレイ上に表示する
RUN	●プログラムを実行する
LIST	●ディスプレイ上にプログラムを表示する
IF～THEN…	●もし～なら行番号…を実行する
GOTO～	●行番号～へジャンプする

表1 BASICの代表的な命令

プログラム作成に通常必要なフローチャート

図1にBASICを使って書いた簡単なプログラムの例を示しておく。こうしたプログラムを作成するときには、頭の中の考えを整理し、プログラムの論理に矛盾がないかどうかを確かめるために、あらかじめフローチャート（流れ図）というものを書いておくのが普通である。

流れ図は、簡単な記号と文章で処理手順の流れを図示したものである。図1のプログラムの流れ図は図2のようなものだ。この程度のプログラムだとわざわざ流れ図を書かなくともプログラムを作れるが、「もし……の場合はどうする」といった判断を含む条件文がたくさんある場合にはこの流れ図が有力な道具になる。

図1のプログラムでは、aとbに好きな数字を入れてプログラムを実行するとcに足し算の結果が入る。そのあとで、ディスプレイ上にaとbとを同じ行に、cを次の行に表示することができる。

このプログラムを実際に動かすときの手順は次のようだ。まず、このプログラムに続いて、「RUN」という命令をキーボードから入れる。この命令はプログラムを実行しなさいというものだ。すると、ディスプレイ上に「?」マークが表示される。マイコンから、「aとbはどんな数字ですか?」と聞いてきているのである。そこで、たとえば「5，9」のように二つの数字だけを入力する。そこで初めてプログラムが実行され、ディスプレイ上にaとbとcの数字が表示されるわけである。

行番号	命令
10	input a, b
20	c=a+b
30	print a, b
40	print c
50	end

図1 簡単なBASICのプログラム

図2 図1のプログラムをフローチャートで書くと……

TVゲームのマイコンはROMの内容が指示

TVゲームの中に内蔵されたマイコンの場合も、最初にゲームのプログラムを書く場合にはこうしたBASICのようなプログラミング言語が使われることが多いが、実際にTVゲームのROMの中に入っているプログラムはBASICを翻訳して機械語に直したものである。TVゲームの場合は、たびたびプログラムを変更する必要もなく、人間にわからなくても、マイコンにさえプログラムが理解できればいいからだ。

TVゲームのマイコンは、こうしてあらかじめプログラムされたROMの内容（指令）に従って動き始める。どの電線に電気を流すか、CRT画面のどの位置にどんな色の表示をするか、などといったことを片時も休まず判断し、制御しているのである。

だが、それらはすべて、ゲームのプログラムを開発した人間の指示通りに動いているのに過ぎない。マイコンが勝手にゲームを作りかえて行くことはないのである。

メダルゲーム場運営基準

（昭和48年12月制定）

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少くとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。

1 賭博行為の禁止

Ⓐ取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。

Ⓑ宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。

2 取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。

3 18歳未満の者の入場制限

Ⓐ保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。

Ⓑ午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。

4 偽貨対策としての使用メダルの基準

ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用しなければならない。

5 店内照度の基準

店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。

6 営業時間の基準

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとすること。

7 ゲーム機の再販規制

ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。

8 営業規模の基準

一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。

9 開業届出書類の提出

新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

10 規制項目の掲示

上記、1のⒶ、2、3のⒶⒷに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

メダルゲーム場開設届

警察署長 殿

メダル・ゲーム場開設届

このたび、メダル・ゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和 年 月 日

届出人 住所

氏名 印

1.開設年月日 昭和 年 月 日
2.事業所名 3.事業所責任者
4.事業所住所 5.電話番号
6.会社名 7.代表者
8.会社住所 9.電話番号
10.使用機種名 イ.スロットマシン（シングル） 台 ニ.マスゲーム 台
ロ.スロットマシン（マルチ） 台 ホ.対人遊技（ルーレット等） 台
ハ.ビンゴゲーム 台 へ.その他（ ） 台
11.使用メダル イ.直径 ㎜ ロ.厚さ ㎜ ハ.材質 ニ.見本
12.店内照度 ルックス 14.特記事項
13.営業時間 イ.平日 時より 時まで
ロ.土曜 時より 時まで
ハ.日曜 時より 時まで

《編集部註》 上は「メダルゲーム場運営基準」全文と「開設届」の書式である。この基準は昭和48年12月、メダルゲーム協議会ならびに全日本遊園協会によって、業界側の自主規制として制定された。メダルゲーム機を設置する専業ゲーム場が守らねばならない、最低限度の基準として現在でも尊重されるはずのものである。

機動戦士
ガンダム

タイプⅠ　タイプⅡ

©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ

メダル使用

- 1ゲーム10円、20円切替式。●25¢メダル両用タイプ。
- 10円玉、又はメダル を投入し(9枚まで可)スタートボタンが点滅したらボタンを押して下さい。
- スタートボタンを押すとルーレットが点滅しストップスイッチを押すとルーレットガンダム・ドムのいずれかのランプに止まります。
- ガンダムのランプに止まれば、その数だけガンダムは進み、ドムに止まれば、ドムが数だけ 進みます。
- ガンダムが先にホワイトベースに到着すればメダル表示数×倍率（2・3・6)のメダルが出ます。
- 次の場合ゲームオーバーになります。ドムにビーム砲で攻撃された場合、宇宙機雷に停止した場合、ドムがホワイトベース を攻撃した場合。

カラーチップ使用

- 1ゲーム10円、20円切替式。●25¢メダル両用タイプ。
- 10円玉、又はメダル を投入し(9枚まで可)スタートボタンが点滅したらボタンを押して下さい。
- スタートボタンを押すとルーレットが点滅しストップスイッチを押すとルーレットガンダム・ドムのいずれかのランプに止まります。
- ガンダムのランプに止まれば、その数だけガンダムは進み、ドムに止まれば、ドムが数だけ 進みます。
- ガンダムが先にホワイトベースに到着すればカラーチップが出 ます。
- 次の場合ゲームオーバーになります。ドムにビーム砲で攻撃された場合、宇宙機雷に停止した場合、ドムがホワイトベースを攻撃した場合。

■仕　様
- 全高1,460%
- 全幅　580%
- 奥行　390%

〒91-24129

メダルゲーム機の設置運営につきましては、
「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

Konami®
Konami® Industry Co.,Ltd

—本　社—
〒530　大阪市北区梅田1丁目11番4号　1200号
TEL(06)345-2456　TELEX5233186
—豊中事務所—
〒561　大阪府豊中市庄内栄町2丁目11番1号
TEL(06)334-0332

実績のメカニズム　コインセレクター

ミニホッパー　CAH-1

英国コインコントロールズ社と旭精工㈱が永年の技術と経験から作りあげた最も小型で確実な機構に最大の収納容量をもつミニホッパー

〈仕様〉
- ■最大収納数：100円硬貨の場合 ………1500枚
  - 10円硬貨の場合 ………1300枚
  - 25セントサイズメダル…1200枚
- ■硬貨払い出し：1分間(50Hz) …………220枚
  - (60Hz)………… 280枚
- ■カウントリミット：マイクロスイッチ付
- ■モーター：定格1時間　50Hz　100V　90W
  - （ファン付）　60Hz　100V　100W
  - 50Hz　24V　44W
  - 60Hz　24V　48W

サーマルプロテクター内蔵瞬間停止装置及び冷却ファン付
- ■使用可能径：17.5φ ～27.0φ

NEW MODEL
720-A

NEW MODEL
720-A/F37

不良貨問題を一挙に解決

(改良五円玉、擬似硬貨)　従来のセレクターとの取替えは簡単にできます。

コインセレクターによるロケーション管理‼

◎コインセレクター　900/F36　900/F37(トータライザー付)
10円用・100円用、1コイン～4コイン切替えがワンタッチでできます。

○数量の多少にかかわらずご一報下さればお送りします

新製品
コインホッパーCH-500

〈特徴〉
1. 永年の技術と経験で作り上げた。小型で確実な機構をもつ"コインホッパー"
2. コインを排出する位置は高く、全体の高さは最も低い。
3. サイズが自由に交換できる(20φ ～30φ)
4. 円盤のうしろに、ストラスト・ベアリングが入っているのでブレがない。

〈仕様〉
- ■最大収納枚数：25¢ メダル…500枚
- ■硬貨払い出し枚数：1分間
  (50Hz)…160枚以上　(60Hz)…180枚以上
- ■モーター・定格時間連続
  50Hz 100V　90W　60Hz　110V　100W
  サーマル・プロテクター内蔵、
  瞬間停止装置 及び冷却ファン付
- ■使用可能コイン径21φ ～30φ
- ■カウント用検知：近接スイッチ

謹　告

毎度弊社製品を御愛顧賜わり誠にありがとうございます。当社の製品は、その全機種にわたり全体および各部の機構につき、特許、実用新案、意匠等を申請しており、その一部は、既に登録および公開され、工業所有権によって保護されております。
当社のミニホッパーCAH-1は特開昭51-119293～119296号および実開昭52-93592号、53-123993号ならびに 55-53272号により出願公開された発明考案に係り、登録実用新案第1293583号(実公昭53-51759号) によって保護されているものであり、これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入使用した者に対しては、上記出願に係る発明考案が出願公告された際に法に基づく補償金を請求し、また法に基づき使用を差し止められることにもなりますのでかかるコピー品の購入使用をなさらぬよう警告致します。

昭和55年6月
代表取締役　安　部　　寛

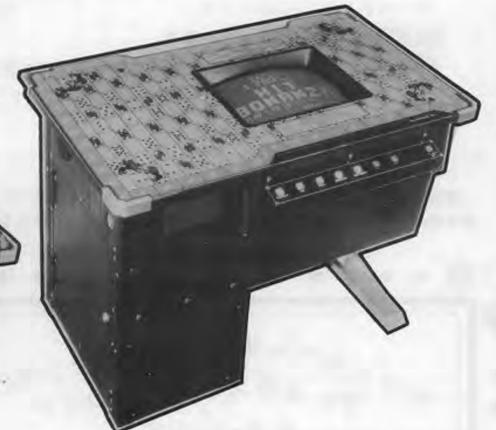
信頼と技術のふれあい
Asahi SEIKO CO. LTD　旭精工株式会社
本社/東京都港区南青山2-24-15青山タワービル2F☎03(401)6181
営業所/東京都台東区竜泉3－7－3　〒110 ☎03(876)3405

- 詳細は本社または、営業所宛にカタログをご請求下さい。

オリジナル製品をお扱い下さい‼

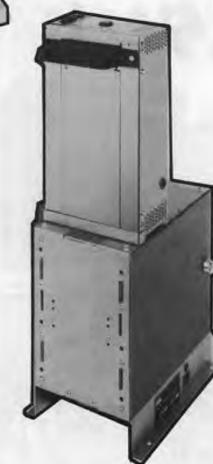
GOLDEN POKER
MODEL:CP-5000/CTC

GOLDEN POKER
De-Luxe
MODEL:CP-5000/BT-DL

MINI-BOY
MODEL:CP-5000/MB

DIAMOND POKER
MODEL:C7-20000/BT

MABO-1500/2

ボナンザ ボックス
アーダック紙幣識別器MODE

5台用MODEL:MABO-1500/5
もあります

アーダック
BILL ACCEPTOR
MODEL:CAT
JN-1500

NOTE STACKER
(紙幣収納器)

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

代理店

ミクマ産業株式会社
(〒534)大阪市都島区東野田4-4-3 TEL(06)354-0223(代)

有限会社ステファノ商会
(〒220)横浜市西区平沼1-1-11TEL(045)324-1511

製造輸入元

BONANZA ENTERPRISES, LTD.®
ボナンザ　エンタープライゼズ　リミテッド
横浜市中区新山下3丁目3番43号　Tel(045)623-5711㈹ Telex (WIKIWIKI) J47901
3-43, 3-Chome, Shin-Yamashita, Naka-ku, Yokohama, Japan.
Tel: (045) 623-5711 Telex numbers: 47901 WIKIWIKI J and 3823764 KACLEX J

連載小説〈12〉

朝日のごとく爽やかに

PIG PRETTY INNOCENT GIRL! A BOOK HOUSE OF THE RISING SUN

和佐 健吉

探偵について（L）

淳介は泳ぎ疲れてロイヤルホテルを出る。

もう今日はこのまま家に帰ってビールを飲んだ勢いで一気に寝てしまおうかともおもうがやはり雄介に会えなかったことが気懸りになる。

そうたいしたことではないという気もするが、靴底に小さな砂粒がひとつ入っているような、ごく小さな魚の骨が咽喉にひっかかっているような感じで、すっきりしないのである。

軀は久しぶりの泳ぎで軽い筋肉のいたみがかえって心地よいのだが気が晴れない。

やはり女女しいようではあるがもう一度件の喫茶店へ行くことにした。

今となっては雄介が来ることをそうあてにすることが出来ないのだから途中本屋へ寄って何か読むものでも買って行くことにしよう。

タクシーで梅田まで出ようとしたら、丁度ラッシュの時間にあたってしまい車は遅遅としてすすまず、走っている時間よりも止っている時間の方がはるかに長い奇妙なことになってしまった。

とまっている車の脇を自転車が小気味よいくらき、すいすいとすりぬけて行く。

車内はクーラーがきいているし、これでよいのだ、別に急ぐ必要はない水色に暮れなずむ、薄暮が目にやさしい。

あの喫茶店で若い女性が詩集一冊で非常に充実した時間を過していたかのような感じをつよく与えていたのが淳介に無意識のうちに刺激をくわえたのであろうか淳介は梅田の本屋で何か詩集をもとめて行く気になっていた。

駅前で車から降りて、一瞬戸惑う、どこの本屋に行こうかしら。

旭屋、あそこでも良いのだが、やめておこう。以前、店の奥のいちばん上の棚にずっと売れずに埃をかぶっている珍しい作家の小説があり、車がついている踏み段を動かしてその本を本棚から取り、黒っぽい塵をはらう。

奥附で確かめてみたら初版である。いちど古本屋でその本を買おうとしたらたかだか数百円のその本の古書価が十数万円もしていたので買わなかったことがあった。

仕様もないことであるが、俗にいう腰巻、所謂帯がついていると更に値が数万円ちがうとのことであった。

さいわいその本には全然傷んでいない帯もかかっている。

よかったというおもいで昂奮して踏み段の上で軀が動揺しかかってしまい淳介はさっと下へとびおりた。

そこまではよかったのだが後がいけなかった。

塵や埃を叩いてはらいながらカウンターに持って行く、狐のような女性と豚によく似た女性とがカウンターの中にいた。

何となく情緒に乏しい雰囲気の人たちで、どちらに渡そうかなと迷いながら豚の方に手渡す。

後は天国から地獄へであった。

帯にもその本の定価はでていたのだが、かなり前に発行されたものなので今の書籍の定価とくらべると異常に安いのである。豚は不審におもったのか帯に手をかけて、帯だけではなくてカバーに印刷してある定価を確かめようとした、その拍子に帯が塵でカバーにはりついていたのか豚は帯にかけた指に力をいれ帯がちぎれてしまった豚はごく無造作にちぎれた帯をぽんとごみ箱にほうり捨ててしまい、カバーの値段にも納得がゆかないらしく、くろずんだ指で本の頁をざらざらとあけて奥附でもう一度定価を確かめようとしていた。

あの時淳介はもう何もかも上の空になってしまった。今になれば大人気なかったような気もするが、その店員の本の取り扱い方の悪さをなじった。

すぐ係長とか課長とかという男が出てきてその豚と一緒になって淳介にくってかかってきた。もはや淳介はその本を買う気を完全に失ってしまった品低く口汚い調子の豚と男の斉唱を後にききながらその店を出て行ったことがある。

その店の名誉のためにつけくわえておけば勿論その店のすべての店員が情緒に欠けているというのではない。なかには海山さんのような人もいて、これはもう人に感じるような愛情を動物にも植物にもまた書籍にさえも感じてしまうことが出来る人であり、「未来」などにもそういうことについてなかなかよいエッセイを書いたりしている人なのであるが問題はこの店ではこういう店員たちを大事にしていないところにあり、むしろ客にくってかかる店員たちを大事にしているようなところがある大阪らしい利潤というより儲けに短絡しすぎた営業方針にある。

そういえばあの喫茶店でランボーの詩集をくっていたあの女性のすんなりとした指は本にやさしかった。

紀伊国屋に行こう。あそこでは、カウンターの女店員に本を手渡す際に女店員が誤って本を落してしまった時課長が走って同じ本を探しに行ったっけ、それと同じ本がないと分った時に課長はプラスチック製の物指であったかしら、粗品と丁重なおじぎで店員の不始末を詫び、そこまでされなくてもと淳介はかえって恐縮してしまった。

どちらにしても、もう十年以上も前のことである。

紀伊国屋に行ってみたが店内は超ラッシュである。

詩の棚の前にはいつも小汚ないなりの人たちが多い、詩は本質的に不幸としか結びつかないのだからこれはごく当然の現象である。

横のジーパンの女性の息がにんにく臭くて顔を他の側にそむけたら、長髪の男が詩の本をめくりながら髪をかきあげてふけがばあっと舞いあがってしまった。そうだ青泉社へ行ってみよう。丁度例の喫茶店へ行く道筋にある。あそこならもうすこしゆっくり本を選べる。

Overseas Readers Column

Atari Far East (Japan) Ltd. Opened Officially

On the evening of Apr. 9, Atari Far East (Japan) Ltd. held a reception at the Hotel Okura to announce its official opening.

In April of last year Atari Far East opened on a provisional basis with Rivington Hight as manager. Now, a year later, the president himself served as the host entertaining guests who were primarily representatives of Japanese video game manufacturers. At the reception, John Farrand, president of Atari Coin-op International Division, said in his greeings that "we hope to expand cooperation with Japanese video game manufacturers whose superiority is recognized the world over". At the same time, he introduced Shane Breaks, vice president, of the same division, and Lyle Rains, vice president/engineering of the Atari Coin-op Division.

At Atari Far East Reception (L–R) John Farrand, president Atari Coin-op International Division, Rivington Hight, president of Atari Far East (Japan) Limited, Masaya Nakamura, president of Namco Limited, Lyle Rains, vice president/engineering of Atari Coin-op Division, and Shane Breaks, vice president of Atari Coin-op International Division.

Atari Far East was established in order to, a) sell Atari Coin-op video games efficiently in the Japanese market, b) obtain high quality video game software available in Japan, and c) conduct marketing research on home video games in Japan. Atari arcade videos have been distributed by Taito Corporation, Sega Enterprises Ltd. and Namco Ltd., for the last few years, but Atari wants to increase its sales in Japan. Atari recently was licenced by Namco to manufacture and sell the video game "Dig Dug" in the American market. This is Atari's first experience to manufacture a video game under a licencing agreement with any other manufacturer.

Sanritsu's Video "Marmaid" Licenced To Esco Trading

Sanritsu Electric Co., Ltd. of Sagamihara has announced that it has granted exclusive domestic marketing rights on its video game "Marmaid" to Esco Trading Co., Inc. of Tokyo.

Unveiled at the NAO Amusement Expo., "Marmaid" is a unique yatch sailing video game which Sanritsu developed. Esco will sell it as "Yachtman" (for PC board sales alone). Foreign marketing remains undecided.

"Marmaid"

Noma Trading Grants Licences For Video "Jack The Giantkiller"

Noma Trading Co. of Tokyo announced that it has granted the video game manufacturing rights for "Jack The Giantkiller" to both Japanese and foreign manufacturers in the form of custom chip supply. For the domestic market Shin Nihon Kikaku (SNK) Corp. was licenced. SNK will market the new game under the name "Jack-to-Mamenoki". This is the second such licencing by Noma to SNK, in the wake of "Pro Billiards".

"Jack The Giantkiller"

Overseas, Noma licenced Cinematronics of the U.S. for sales in the U.S. and Canadian market, and Ace Coin of the U.K. for the U.K. market. For W. Germany AVGmbH was licenced. In Europe the new video game will be sold under the name "Jack's Beanstalk". Noma revealed its intention to emphasize the overseas market, more than the domestic market – more so than previously.

"Jack The Giantkiller" has literally taken its theme from the well known children's story of "Jack and the Beanstalk". While dodging the Giant's assault, Jack goes up to a heavenly palace and returns home bringing a treasure with him.

Editor: *Masumi Akagi*

Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

JALECO Licenced "Naughty Boy" To Cinematronics

It was announced by Yoshiaki Kanazawa, president of Japan Leisure Corp. (JALECO), that Cinematronics Inc. of El Cajan, Ca., U.S.A. has been granted the manufacturing rights for the video game "Naughty Boy" for the U.S. and Canadian markets.

As referred to in the March 1 issue of *Game Machine,* JALECO reached a basic agreement with Midway Manufacturing Co. for the U.S. market, but a final agreement did not meterialize. Hence the contract with Cinematronics.

Taito Unveils "Wild Western" And Other New Video Games

At a private show held on April 8 at its head office, Taito Corporation of Tokyo unveiled a number of new video games – in particular "Wild Western".

In addition to "Wild Western", two new video games – "Strike Bowling" and "The Pit" – were also unveiled. "Wild Western" has a western theme: a sheriff chases outlaws who attack trains and destroys them – a Taito original. Featuring a color monitor ball control system, "Strike Bowling" is as the name alludes to designed for bowling – it's also a Taito original. "The Pit" was licenced to A.W. Zilec Electronics of the U.K. When playing "The Pit" one digs for buried treasure, and once finding it, it is carried above ground.

Apart from the three models mentioned above, Taito also exhibited the already licenced video game "Fly Boy" (at the NAO Expo. it was unveiled as "Hanglider" – a trial unit.) It was developed by Kaneko Seisakusho as a licencer. A similar private show was held in Osaka on Apr. 10th and in Fukuoka on Apr. 12th.

Konami Moves Its HQs On March 20

Konami Industry Co., Ltd. of Osaka has recently moved its head office to the same location as its foreign trade department. This was conducted in order to facilitate financial arrangements and other headquarter services and function. The HQs were transferred from the old head office in Toyonaka to the Osaka-ekimae No. 4 Building on the 12th floor, where the foreign trade dept. is located. Konami's sales and operations departments will remain at the Toyonaka location.